月刊ファミ通64+ 6月号増刊

●平成12年6月1日発行

ゼルダの伝説
パーフェクトブック

特別定価 680円

任天堂全面協力



『時のオカリナ』の
エンディングまでを超速攻略

THE LEGEND OF ZELDA ゼルダの伝説 時のオカリナ

綴じ込み付録
ムジュラの仮面
特製
ポストカード

ゲームボーイ版ゼルダの
最新情報を総まとめ

THE LEGEND OF ZELDA ゼルダの伝説 ふしぎな木の実 ちからの章

THE LEGEND OF ZELDA®
ゼルダの伝説
ムジュラの仮面

リンクのアクション解析から、ダンジョンMAPまで

『ムジュラの仮面』のすべてを徹底攻略

『ムジュラの仮面』制作者インタビュー：宮本茂氏大いに語る


Nintendo
NINTENDO64
月が墜ちてくる、最後の三日間　リンクの出会う不思議な人々
謎を秘めた魔性の仮面
こんどのゼルダは「におい」がある。
このコたちが ロマーニ種よ
先代が 私たちに残してくれた
神々の遺産・・・・
冒険の舞台となる世界『タルミナ』には、奇妙な住人達が、過ぎ行く時間の中でそれぞれに行動している。
彼らとの会話や関わり方によって、リンクをとりまく状況も刻々と変わっていくのだ。
あーうん まー
兄ちゃん トシいくつ？
この町の人じゃないよね？
なんで、そんなカッコウしてるの？
自分の力を
信じなさい・・・ 信じなさい・・
ボクの名前は、チンクル！
オヌシと同じ妖精だと思うんだが
・・・ヒクッ、ヒクッ　あっ、
ダルマの兄ちゃん、とうちゃんは？
とうちゃんは どこコロ・・・？
せっかく 遊んでやろうと
思ったのに・・・
なあ、エバンの曲が出来るのを
待ってないで オレたちで
曲を作らねえか・・・？
すいません
このあたりに、男の人
見かけませんでしたか？
THE LEGEND OF
ZELDA®
ゼルダの伝説
ムジュラの仮面
●3DアクションRPG　●1人用　●メモリー拡張パック専用　●振動パック対応　●バックアップ機能付き
このゲームは『メモリー拡張パック（ハイレゾパック）』がないと遊べません。
※お持ちでない方は『メモリー拡張パック付き』をお求めください。
IN
メモリー拡張パック付き
メーカー希望小売価格7,800円（税別）
発売中
ゲームカセット単品
メーカー希望小売価格5,800円（税別）
と NINTENDO64 および 振動パック は任天堂の商標です。 ©2000 Nintendo
任天堂株式会社　本社　〒605-8660 京都市東山区福稲上高松町60番地
任天堂ホームページ　http://www.nintendo.co.jp/
NINTENDO64®







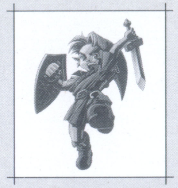


ファミ通64+ 6月号増刊　ゼルダの伝説パーフェクトブック　綴じ込み付録『ムジュラの仮面』ポストカード



POST CARD

©2000 Nintendo



POST CARD

©2000 Nintendo

ファミ通64+ 6月号増刊 ゼルダの伝説パーフェクトブック 綴じ込み付録『ムジュラの仮面』ポストカード





THE LEGEND OF ZELDA

PERFECT BOOK



ゼ ル ダ の 伝 説

パ ー フ ェ ク ト ブ ッ ク

THE LEGEND OF ZELDA
PERFECT BOOK



CONTENTS



月刊 ファミ通64+ 6月号増刊

ゼルダの伝説 パーフェクトブック

STAFF

発行人/編集人 ● 浜村弘一

編集長 ● 加藤克明

副編集長 ● 宮川 隆

アートディレクター ● 村田順一

編集スタッフ ● 秋山 誠/堤 俊浩/中野岳人/渡邉 忍/藤原教弘/坂本達哉/高島 朗

制作スタッフ ● 宮本大輔

ライティング ● チョップ
長谷部勲

デザイン ● キューファクトリー
Ash Graphics(トライフォースタイムス)

イラストレーション ● モゲレフ・クリエイティブ・システムス 鵜沼安希雄
Pero

フォトグラフ ● スタジオアトム

制作進行 ● 樽本義之/藤田 昇

広告 ● 増形幸夫/原川朗広/安部寿一/幸 宏樹/高橋利恵/田山麻子

PP部 ● 伊勢哲也/今村吉修/平野修策

雑誌営業 ● 後藤 剛/酒井朋喜/堂前秀隆

製作購買 ● 青木孝道

協力 ● 任天堂株式会社

発行所
株式会社エンターブレイン
東京都世田谷区若林1-18-10
〒154-8528
03-5433-7850(営業局)



ゼ ル ダ の 伝 説

発表当初は『外伝』という冠がつけられていた

『時のオカリナ』の流れを汲む舞台設定やストーリー展開

しかし『ムジュラの仮面』として登場したいま

続編ではない、まったく新しいゲームがそこにあった

よりミステリアスに、仮面を巡る物語がはじまる

THE LEGEND OF ZELDA

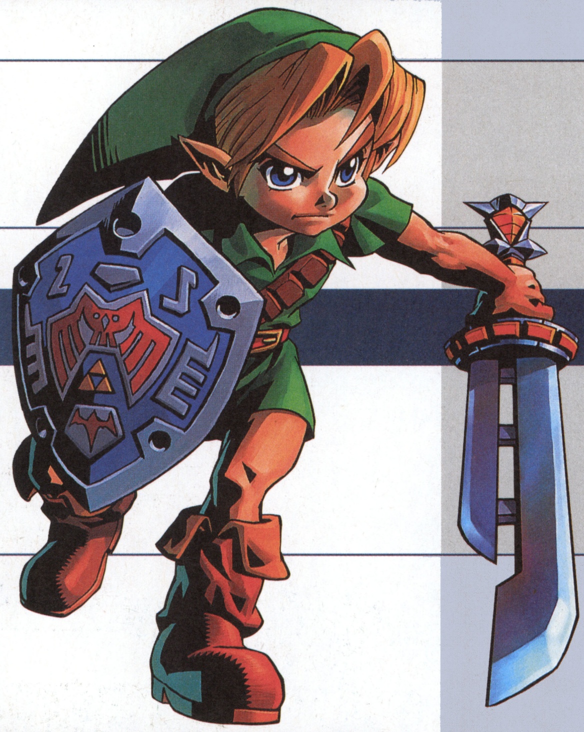
ゼルダの伝説

ムジュラの仮面

ム　ジ　ュ　ラ　の　仮　面

キャラクター＆アクション紹介

ここではリンクとリンクが変身することになる3種族のアクションについて詳しく説明するぞ。さらに各種族の登場人物も紹介してしまうのだ。



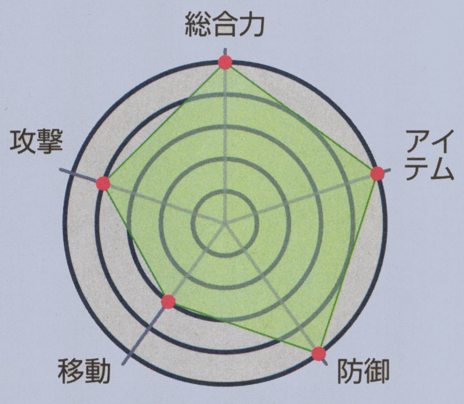
LINK リンク

時を駆ける勇者再び！ 多彩なアイテムと武器を使いこなせ

コキリ族の少年。前作『時のオカリナ』でゼルダ姫を守り、ハイラルを救った時の勇者なのだ。新たな旅の途中で、3日後に月が落ちてくる、という恐ろしい噂の流れるタルミナに足を踏み入れてしまった。そこでリンクを待ち受けている運命とは？

リンクの特徴

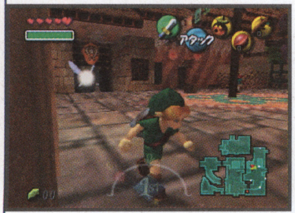
キャラクターとしての能力を、3種類の変身したときの姿と比較した場合、リンクは平均的な位置にあるといえる。アイテムや武器がほぼすべて使える以外は、長所も短所もないという感じ。攻撃方法はタテ斬り、回転斬りなど剣による技がメインで、攻撃力は装備している剣の能力によって変化する。また、盾をかまえることでかなりの攻撃を防ぐことができる。主人公だけあって、安心して使えるキャラクターなのだ。



リンクの特性チャート

使いやすい操作性

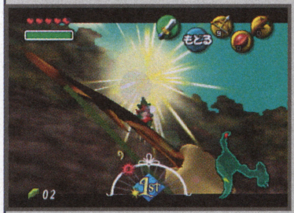
リンクの操作方法は『時のオカリナ』とほぼ同じなので、前作をプレイしたことのある人なら、すぐに自由自在に動かせるようになるはず。ほかの種族に変身したときと比べて、動きにクセがないから使いやすいのだ。さすが主人公だね。



◐リンクを自由自在に操作して世界中を冒険だ。

アイテム・お面が使える

ほかの種族に変身しているときは、バクダンや弓といった重要アイテムをほとんど使うことができない。これらのアイテムを使えるのがリンクの最大の特徴なのだ。また、普通のお面をかぶれるのもリンクだけ。さすが主人公だね。



◐ほとんどのアイテムを使いこなせるのが魅力。

馬に乗れる

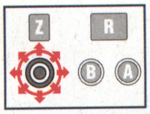
馬に乗ることができるのもリンクならではの特徴。乗馬中は前作と同様、弓での攻撃が可能でムチによるスピードアップも健在。さらにダメージもいっさい受けないので、安全に目的地まで移動できるのだ。早く再会したいよね。



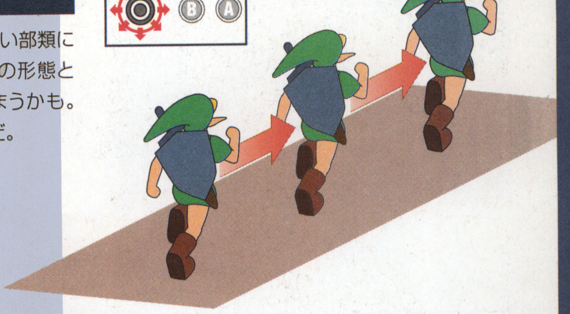
◐牧場では乗馬レースなんかもあったりするぞ。

リンクのアクション

歩く・走る



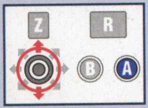
走る速度はどちらかというと遅い部類に入る。高速移動が可能なほかの形態と比べると、歯がゆく感じてしまうかも。エポナを見つけるまでの辛抱だ。





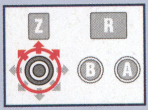
登る・降りる

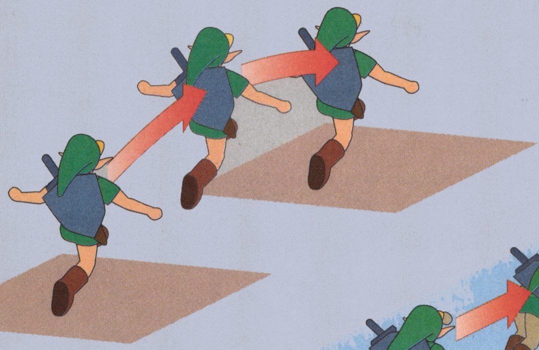
リンクはハシゴやツタなどをよじ上ることもできるのだ。昇降中にAボタンを押すと一気に飛び降りられるぞ。



ジャンプ

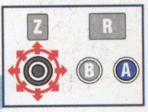
低い段差や離れた場所に飛び移るときに使う。ほかの姿のときと比べると飛距離が長いので、遠い場所に飛び移りたいときはリンクの姿に戻ろう。

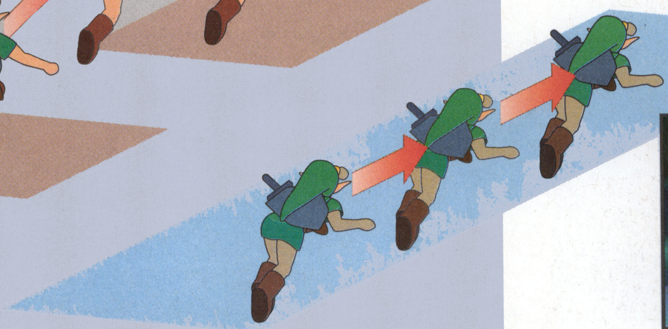




泳ぐ・潜る

水中を泳げるのはリンクとゾーラリンクだけ。ただし、子供のせいか、潜りはあまり得意じゃない。水の底の宝などは、ゾーラの姿になれるまでおあずけだ。



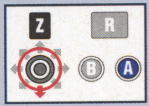


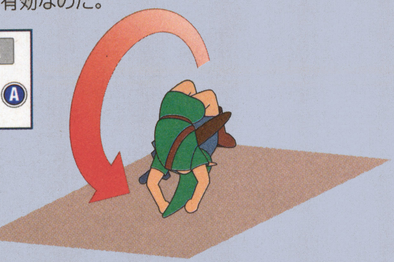


⬆水たまりの底に宝箱がっ！　でもリンクはあまり潜りが得意じゃないので取れません。

バック宙

Z注目中の回避行動。バック宙で敵の攻撃を回避し、着地と同時にジャンプ斬りで大ダメージ、というコンビネーションは戦闘でかなり有効なのだ。



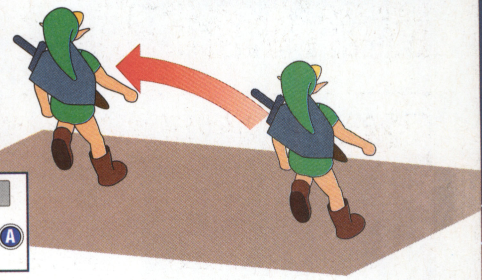


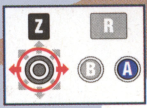


⬅おっと、敵が攻撃してきたぞ！　いったんバック宙で回避して、着地と同時にジャンプ斬りだ！

横っ飛び

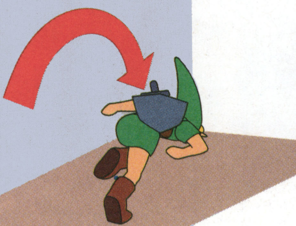
バック宙と同様、Z注目中の回避行動で、す速く真横にジャンプできる。追尾してくる炎を避けるときなどに使おう。飛ぶ距離は意外と長めなのだ。

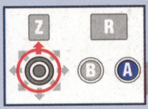




回転アタック

回転中は炎など特定の攻撃以外のダメージを受けないので攻撃回避に使える。また、ジャンプの直前にこれを出すことで、ジャンプの飛距離がアップするぞ。

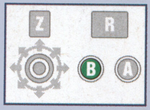


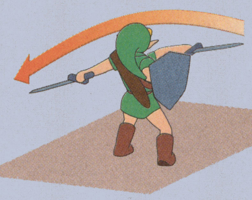


リンクの攻撃・防御

ヨコ斬り

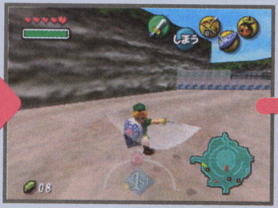
右、もしくは左側から剣を横に振って斬りつける。Bボタンを連打することで3連続攻撃が可能で、3発目はより攻撃範囲が広い斬りつけになるのだ。



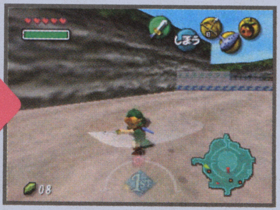




⬆かけ声とともにビシッと横に剣を振る。1発目と2発目は同じ動作なのだ。



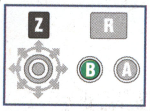
⬆地上戦では、横方向に攻撃範囲の広いヨコ斬りをメインに使っていこう。



⬆3発目は振りが大きく、より広範囲をカバーできる。一気に敵をなぎ払え！

タテ斬り

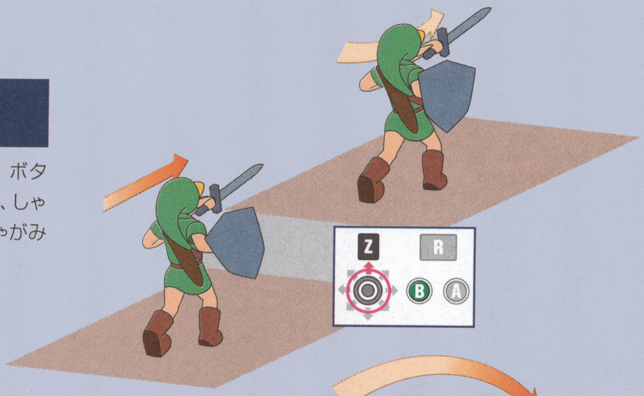
地上戦でも効果的だけど、とくに空中から襲いかかってくる敵に対して有効な技。ボタン連打で3連続攻撃になり、3発目はより高い位置まで剣が届く。





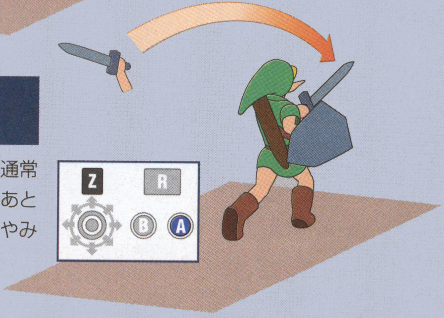
突き

リーチの長い敵への攻撃に便利。ボタン連打で3連続攻撃も可能。なお、しゃがみ防御中にBボタンを押すとしゃがみ突きが出る。これも覚えておこう。



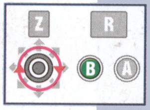
ジャンプ斬り

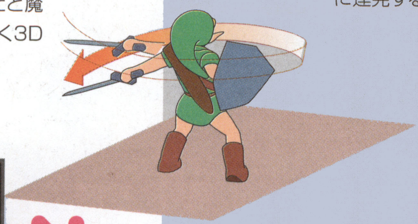
遠い間合いから一気に斬りつける。通常の2倍の攻撃力があるけど、出したあと少しのあいだ動けなくなるので、むやみに連発するのは危険なのだ。



回転斬り

周囲の敵を一気になぎ払う豪快な技。Bボタンをしばらく押して離す方法だと魔法力を消費してしまうので、なるべく3Dスティック1回転で出したい。







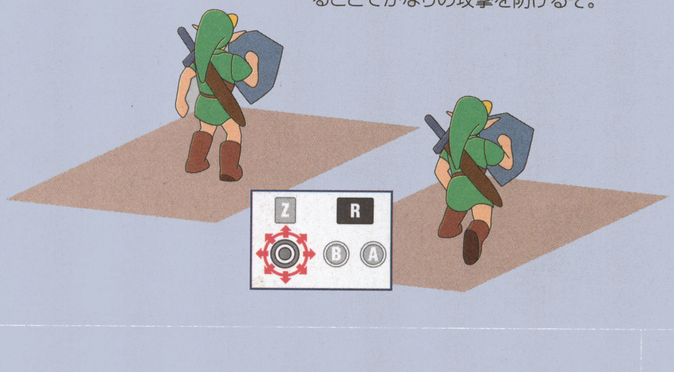
⬆Bボタンを押しっぱなしにして力をためると、周囲が暗くなって剣が光り出すぞ。



⬆剣が光ったらBボタンを離そう。リンクがその場で回転して周囲の敵を一掃できるぞ。

盾をかまえる

通常はしゃがんで盾をかまえるけど、Z注目中は盾をかまえたままで移動できる。しゃがみ防御中は、盾を上にかまえることでかなりの攻撃を防げるぞ。



リンクの仲間たち

ここでは、今回リンクの冒険を助けてくれる心強い仲間を紹介しよう。妖精のチャットと、前作でおなじみの子馬のエポナだ。チャットはオープニングで、エポナはゲーム中盤で再会することになるぞ。

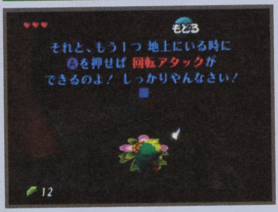


チャット　口は悪いが頼れるパートナー



口が悪くて気が強いけど、弟思いの一面もある妖精の女の子。スタルキッドに同行している弟のトレイルを追いかけるために、リンクと行動をともにすることになる。敵の弱点を教えてくれたり、ゲームのヒントを教えてくれたりする頼りがいのあるパートナーなのだ。チャットアイコンが点滅したときは大事なヒントを聞くことができるので、聞き逃さないように注意しよう。

イベントの進行役



⬆リンク（プレイヤー）にいろいろなことを教えてくれる頼りになる相棒なのだ。

戦闘でも大活躍



⬆す速い敵と戦うときは、チャットを使ったZ注目を使えば見失わずに済む。

『時のオカリナ』では？

前作では、リンクのパートナーとしてナビィという妖精が登場。オープニングでデクの樹サマの使いとしてリンクのもとにやってきて、いっしょに冒険をともにすることになるんだよね。チャットと違って口は悪くないのだ。



⬆コキリ族の子供が必ず持っているという妖精。リンクのもとにもナビィという妖精が。

エポナ　苦楽をともにしたかけがえのない親友



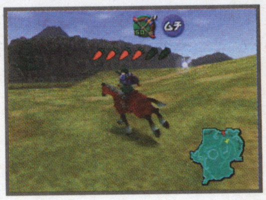
ずっとリンクと旅をしてきた忠実な子馬。でも、オープニングでスタルキッドに奪われて離ればなれになってしまう。前作ではおとなにならないとエポナに乗れなかったけど、今回はこどもなのに乗れるようになったみたいだね。今回のリンクは前作よりもちょっとおとなに近づいてる、ってことかな？　やっぱり今回もオカリナでエポナの歌を吹くと呼ぶことができるんだろうか？　早く再会して、乗り回したいね。



⬆スタルキッドのせいでエポナと離ればなれになってしまう。きっとどこかで再会できるはずだけど、いったいどこにいるんだろう？　捜し回るしかないね。

『時のオカリナ』では？

前作のエポナは、おとなリンクになるゲーム中盤以降に登場。広大なハイラル平原を高速で移動できるので、非常に重宝したよね。でも、今回は大翼の歌やゴロンリンクのまるまりなど、高速移動の手段がけっこうあるのでそれほど出番はないかもしれない。



⬆エポナでハイラル平原を疾走するのは気持ちよかったよね。ホント。

牧場で再会？



⬆エポナに乗って牧場らしき場所へ。ムチでスピードアップもできるみたい。

乗馬しながら矢も撃てる



⬆弓を持っていれば、エポナに乗りながら矢を射ることもできるのだ。

DEKU NUTS

デクナッツリンク



小柄な体に秘めたパワー！ 機動力だったらナンバーワン

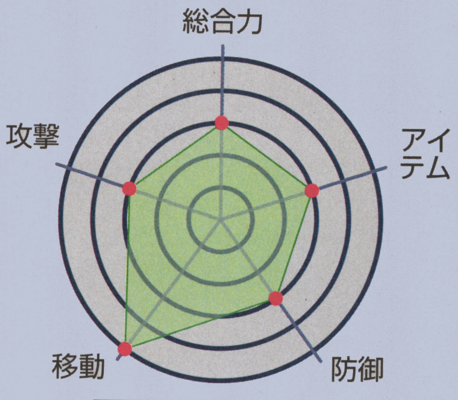
リンクがデクナッツの仮面をかぶって変身した姿。ゲーム開始時、時のオカリナを入手するまでは、このデクナッツリンクでプレイすることになる。お面屋にいやしの歌を教えてもらうことで、はじめてリンクの姿に戻ることができるのだ。

デクナッツリンクの特徴

植物系の種族であるデクナッツリンクに変身すると、子供のリンクよりもさらにひと回り小さな姿になる。デク花を使った飛行と移動しながら攻撃が可能という機動性の高さが最大の利点だけど、攻撃力自体はあまり高くなく、防御の点でも少し頼りない。さらに、身体が植物のため火に弱いのも難点だ。この姿ではあまり戦わずに、デク花ジャンプなどの特殊アクションが必要な場面で変身していこう。飛行できるのはこの姿だけだからね。



➡スイスイと機敏に動き回れるのが魅力なのだ。



デクナッツリンクの特性チャート

空中飛行ができる

デク花に潜り込んでからのデク花ジャンプで空中を飛ぶことができるのが、デクナッツ最大の特徴なのだ。デク花がある場所では、とりあえずデクナッツリンクに変身して周囲の高い場所に移動できるかどうか確認しよう。



➡デク花をプロペラのように回して飛行する。

火や水に弱い

身体が木製だからか、デクナッツリンクの身体はとても燃えやすい。一度火がつくとどうにもならず、直前の状態からやり直しになってしまうのだ。また、水面飛びは得意だけど、水中に落ちると、こちらも直前からやり直し。



➡火炎攻撃を受けると一発でおだぶつなのだ。

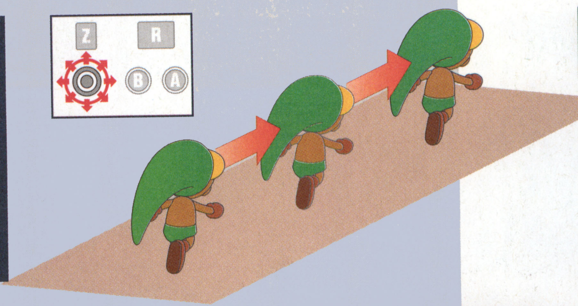
植物に食われない

巨大な食虫花のような植物に乗った場合、ほかの形態だと食べられてダメージを受けてしまうけど、デクナッツリンクの姿だと獲物とは認識されないらしい。普通の足場と同じように乗っていられるのだ。覚えておこう。



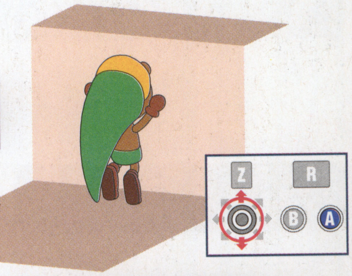
➡仲間だと思われてるのかな？ラッキーだね。

デクナッツリンクのアクション



歩く・走る

小さな身体でチョコチョコと歩き回るので一見す速そうだけど、足が短いせいか移動速度はリンクとあまり変わらない。

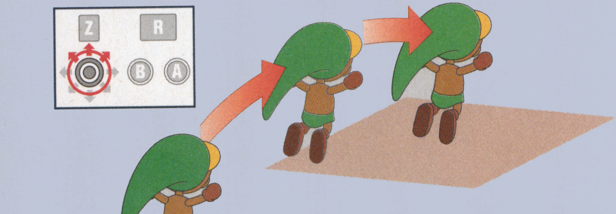


登る・降りる

子供のリンクよりさらに背が低くなってしまうデクナッツリンクは、当然高い場所までは手が届かないのだ。

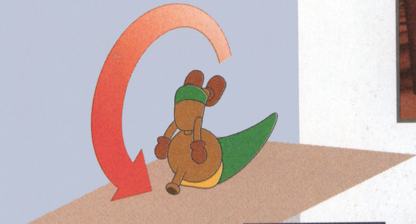


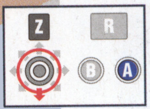
リンクなら楽に上れるような段差でも、デクナッツリンクは背が低いから上れないのだ。



ジャンプ

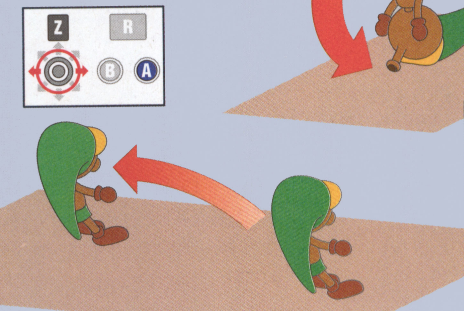
身は軽いもののジャンプの飛距離は短い。落下からでも水面とびに移行できるので、水に落ちたくない場合は便利。





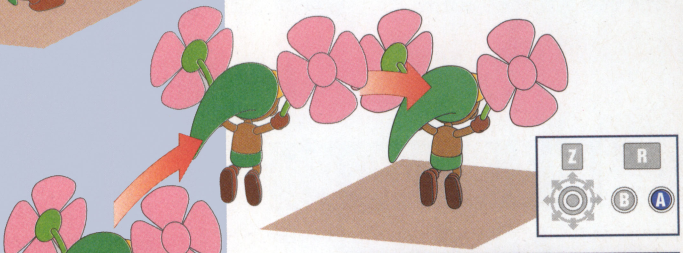
バック宙

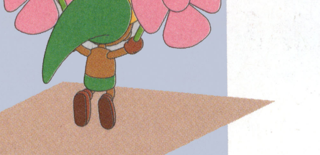
Z注目中の回避行動。やはり身体が小さいせいか、あまり距離を稼ぐことができない。ほとんど使わないだろう。



横っ飛び

Z注目中の回避行動。アタック移動を使ったほうが、移動中の方向修正もできて便利なので使う機会は少ない。





デク花ジャンプ

地面に咲いているデク花に潜り込んで飛び出すことによって、両手に花を持って空中を飛ぶことができるのだ。



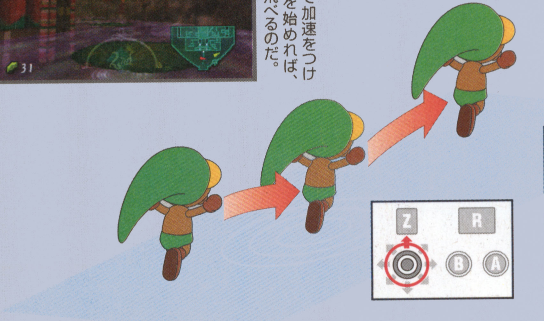
デク花から飛び出した瞬間は攻撃力があるので、体当たりで敵を倒すこともできるぞ。



水面飛びは連続5回まで可能。それまでに足場に着地できなかったら直前の足場からやり直し。慎重に飛ぼう。



アタック移動で加速をつけてから水面とびを始めれば、かなり遠くまで飛べるのだ。



水面とび

水切りの要領で水面をジャンプできる。水には入らないので、毒の沼地など水中に入るとダメージを受ける場面で有効。

THE LEGEND OF ZELDA

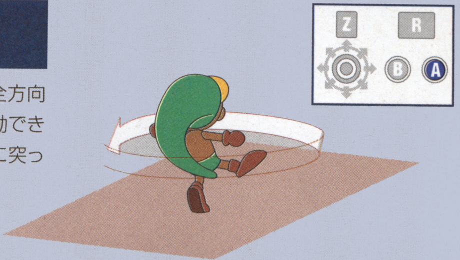
character & action

ムジュラの仮面

デクナッツリンクの攻撃・防御

アタック

バレリーナのように回転しつつ、全方向に攻撃できる。さらに攻撃中も移動できるので、大量に出現した敵の群れに突っ込んで一掃するときに便利。





←アタックで敵の群れに突っ込むデクナッツリンク。気持ちいいほどサクサク倒せるのだ。



←アタックを出した瞬間は加速がつくので、す速い移動手段としても使える。どんどん使おう。

シャボン

魔法力を使って、口からシャボンを飛ばす。Bボタンを押してすぐに離すと飛距離がとても短いので、撃つときはBボタンを押しっぱなしにしてから撃とう。

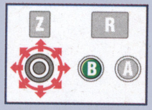


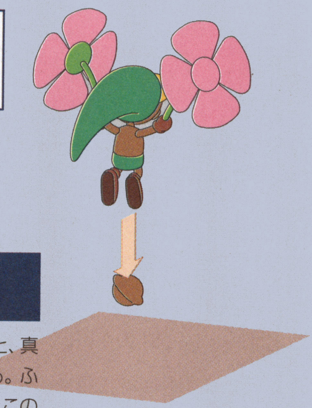


↑あまり長く押し続けているとシャボンが割れてしまうぞ。魔法力の無駄使いだね。

↓Z注目を使えば、より目標物に命中させやすくなる。す速い敵にも対応できるぞ。







デクの実バクダン

デク花ジャンプ中にBボタンを押すと、真下へデクの実を落とすことができる。ふだんは目くらまし用のデクの実だが、このときは敵にダメージを与えられるぞ。



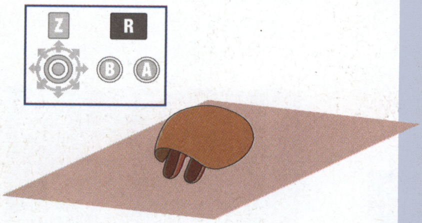
↑当然だけどデクの実を持っていないと発射できないぞ。ちゃんと補充しておこう。

↓デクナッツリンクはリンク同様に、地上でもデクの実を使うことができるのだ。



身を守る

木の実のカラで身を守る。Z注目中でもその場にうずくまってしまい、リンクのように移動しながらの防御はできない。なお、防御しても火炎攻撃は防げないぞ。





↑堅い木の実のカラに閉じこもって身を守っている姿は、なんかカメそっくりだね。

デクナッツリンクの仲間たち

デクナッツリンクと深い関わりがあるキャラクターといえば、やっぱりデクナッツ族をおいてほかにいないよね。というわけで、ここではデクナッツ族の実態に迫ってみることにしよう。



デクナッツ族　ガンコな王様が治める一大種族



植物の身体を持った種族で、その大部分はウッドフォールから流れてくるわき水に囲まれた城に住んでいる。商売をしながらほかの地域で自活しているものもいるようだ。おとなになると、頭のハッパをプロペラのように回して飛ぶことができるらしい。デクナッツリンクはまだ子供だからデク花がないと飛べないけどね。しゃべるときに語尾に"ッピ"とつけるのも特徴かな。

『時のオカリナ』では？

おもに敵として登場。リンクに向かってデクの実を撃ってくる。盾ではね返して当ててやるとあわてて逃げ出すので、攻撃しようとすると、とたんに謝り始めてヒントやアイテムをくれたりした。なんだか憎めないキャラクターだったのだ。



⇧デクナッツをこらしめると、いろいろといいことがあったよね。

デクナッツの城

デクナッツ王国のお城。ここの王様はとても頑固で、ほかの部族の者が城に入ってくることを固く禁じているのだ。さらに、デクナッツ族であっても用のない者は入ることができない。いまは国王の怒りをかったサルをさらし者にしているらしく、国王の間のみ入場を許されている。中庭には見張りの兵が巡回しており、侵入者は問答無用で城外へ放り出されてしまうぞ。

怒りっぽい王様



⇧怒りに我を忘れてます。さすが王様だけあって迫力満点ですな。おお恐い。

心配性の大臣



⇧側近の大臣でも、怒り狂った国王の暴走を止めることはできないのか……。

忠実な家来たち



⇧たとえデクナッツ族でも、よそ者に対してはこの仕打ち。徹底してるね。

その他の地域

沼地のデクナッツ王国以外でもさまざまな場所でデクナッツ族にお目にかかることができるのだ。クロックタウンだけでも、北のミニゲーム場や南にあるデク花などにいるしね。やっぱり前作と同様、商売をやっているデクナッツが多いみたい。見かけたら何か買ってあげよう。掘り出し物が手に入るかもしれないしね。

商売熱心！



⇦せっかく手に入れた一等地を取られると思ったのかな？

ねぼすけナッツ



⇨なんかずーっと寝てます。起こす方法はないのかなあ？

GORON

ゴロンリンク



ドデカい身体で大地を駆ける！ みなぎるパワーでぶちまかせ

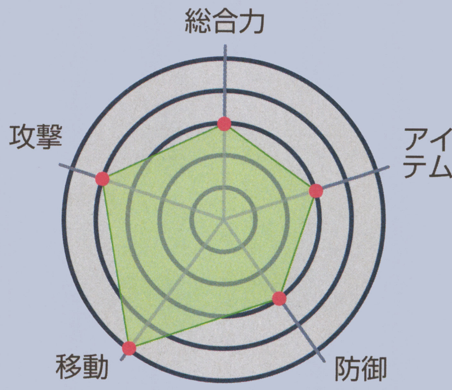
ゴロンの仮面でリンクが変身した姿。変身できる姿の中ではもっとも大きく重く、そして力強い。まるめた身体を使った高速移動が得意で、その巨体からは想像もつかないほどす速く動くことができるのだ。パワーとスピードを兼ね備えてる、ってわけ。

ゴロンリンクの特徴

ゴロンリンクに変身すると、子供のリンクの倍近い大きな姿になるぞ。攻撃力は素手にしてはけっこう高いけど、剣をパワーアップできるリンクのほうが、最終的には強くなる。防御に関しても、身を守ることで全方向からの攻撃を防げるので、優れているといえる。まるまって転がったりプレスしたりなど、その巨体をいかした力強いアクションで敵をダイナミックになぎ倒すのがゴロンリンクの持ち味なのだ。



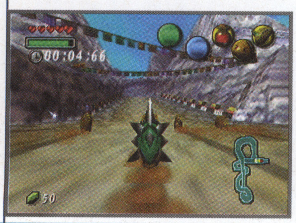
⬅ゴロンリンクの攻撃は豪快なものばかりだ。



ゴロンリンクの特性チャート

まるまって高速移動

身体を丸めたまま3Dスティックを倒すことによって、ゴロゴロと高速で転がることができる。これがかなり快適で、早く移動したいときはこれしかない！　ってカンジなのだ。でも、魔法力を消費するので、使いすぎに注意。



⬅高速すぎて制御するのが難しいぐらいだ。

身体が重い

ゴロンリンクは身体が重いため、足場から足場へジャンプすることができない。崖に向かって走るとそのまま下に落ちてしまうのだ。また、地上の段差も苦手で、胸の高さぐらいまでの段差しか登れないので気をつけよう。



⬅ジャンプできないと狭い足場は不安ですな。

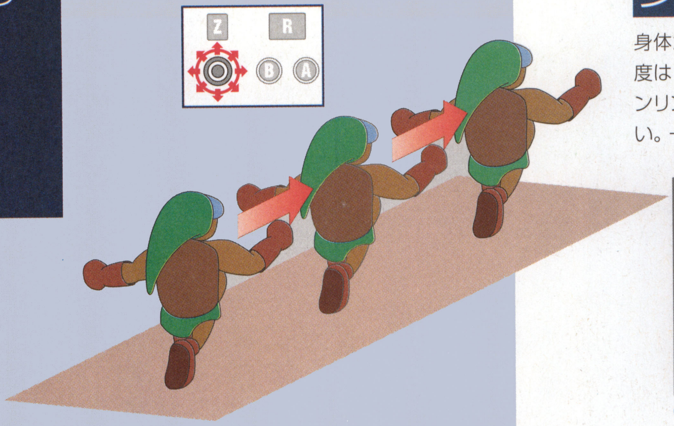
火に強く、水に弱い

身体が岩でできているためか、熔岩の上に乗ってもまったくダメージを受けずにすむ。でも、敵が吐き出す炎はさすがにダメージを受けるようだ。弱点は水で、水中に落ちてしまうと直前の足場からやり直しになってしまう。



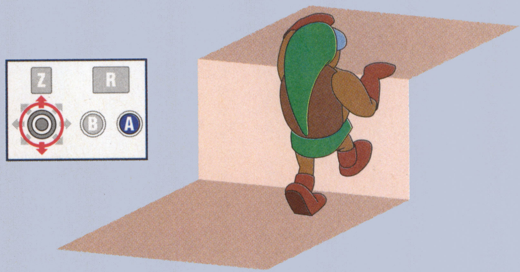
⬅熔岩でノーダメージなのはありがたいよね。

ゴロンリンクのアクション



登る･降りる

前のページでも書いたけど、ゴロンリンクは段差が苦手。胸より高い段差には登れないぞ。高い段差がある場所ではリンクに戻ったほうがいいのだ。



歩く･走る

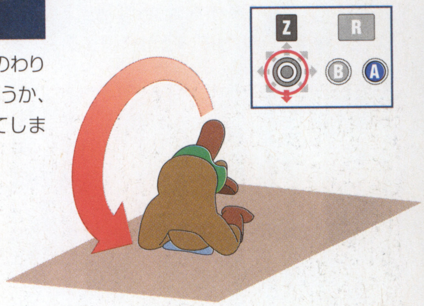
身体が大きくなっているためか、走る速度はリンクよりもやや速いようだ。ゴロンリンクは見かけよりもずっと機敏らしい。一見すると鈍そうなのにね。

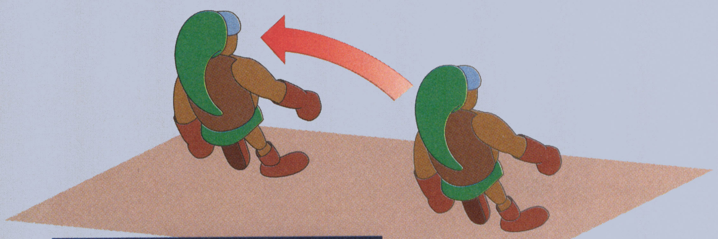


⬆複雑に入り組んでいるダンジョン内を走るゴロンリンク。足取りも軽そうだね。

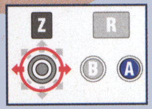
バック宙

Z注目中の回避行動。大きな身体のわりにはあまり距離は稼げない。というか、ほとんど飛んでないように見えてしまう。ジャンプは苦手ということか。





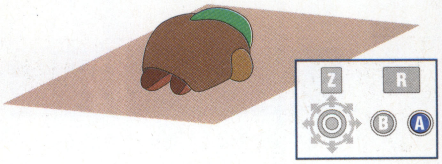
横っ飛び

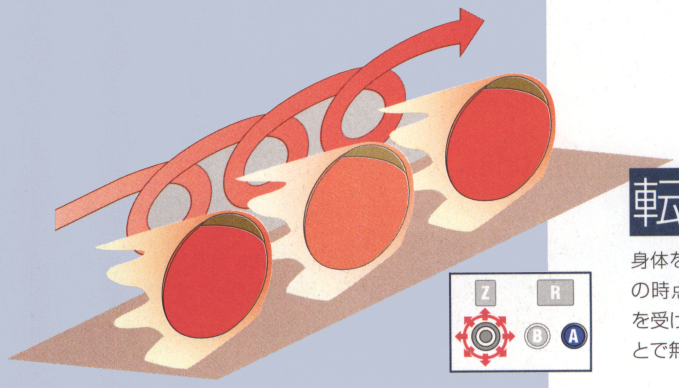


バック宙と同様、Z注目中の回避行動。やはりジャンプが苦手なせいか、移動距離はかなり短い。連続で使えばそれなりに回避できるかも、って程度だ。

まるまる

Aボタンを押すことで身体をまるめることができる。一見身を守っているようだけど、敵の攻撃はいっさい防ぐことができないので注意しよう。







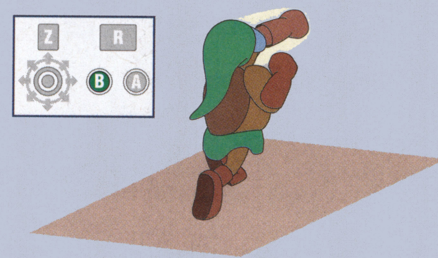
⬆ゴロゴロゴロ。快適に移動したいならやっぱり転がらないとね。ゴロゴロゴロ。

転がる

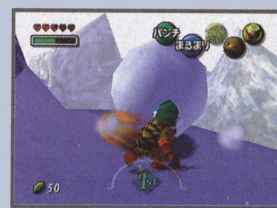
身体を丸めて転がりながら移動する。この時点ではまだ敵に当たるとダメージを受けてしまうのだ。一定時間転がることで無敵の回転体当たりになる。

ゴロンリンクの攻撃・防御

パンチ



岩をも砕く強力なパンチ。ボタンを押してからパンチが出るまでの時間が長いので、その時間を計算に入れて出さないと思わぬダメージを受けるぞ。



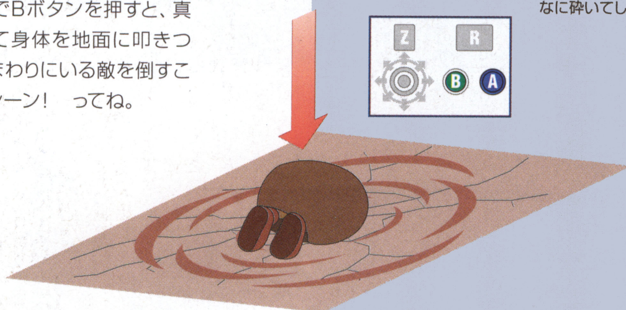
⬆炎を帯びたパンチで岩や雪玉もこなごなに砕いてしまえっ！　とりゃっ！



⬆ボタンを連打することで3連続攻撃も可能。破壊力バツグンなのだ。

プレス

まるまった状態でBボタンを押すと、真上にジャンプして身体を地面に叩きつけ、その衝撃でまわりにいる敵を倒すことができる。ズシーン！　ってね。

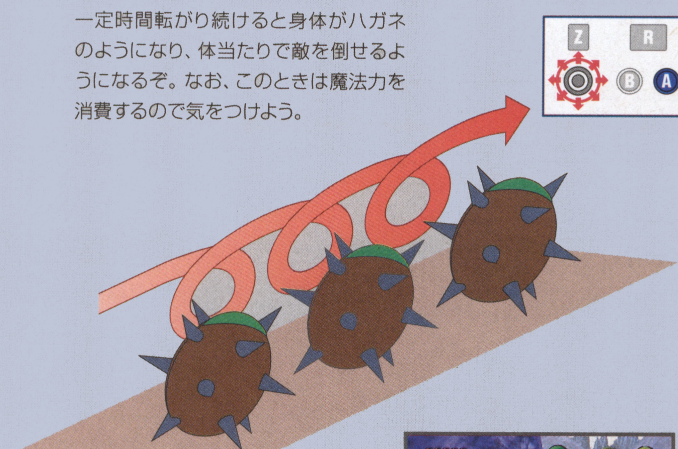




⬆上からのしかかり、敵をペシャンコにしてしまう巨体をいかした技なのだ。

回転体当たり

一定時間転がり続けると身体がハガネのようになり、体当たりで敵を倒せるようになるぞ。なお、このときは魔法力を消費するので気をつけよう。

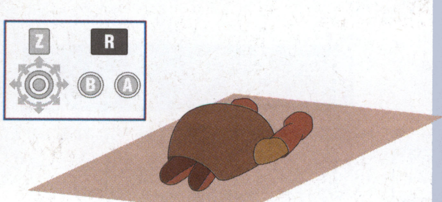




⬆無敵の回転体当たりだ！　魔法力ゲージにはくれぐれも注意しようね。

身を守る

堅い背中を盾にして敵の攻撃を防ぐ。真後ろを含めた、全方向からの物理攻撃をはじき返してくれる。ただし、炎などの特殊攻撃は防ぐことができない。

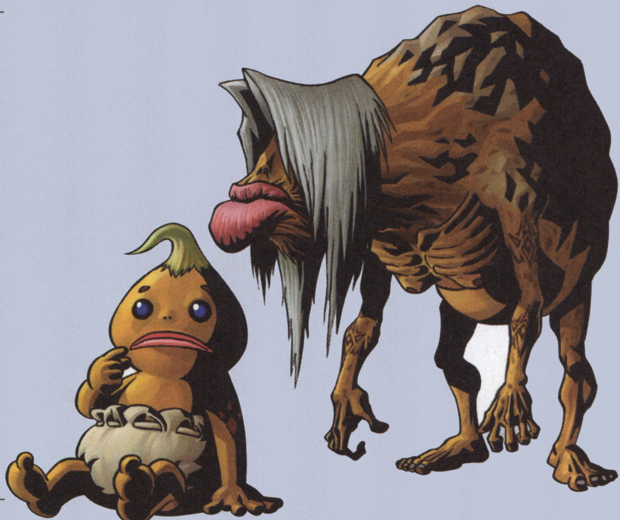


ゴロンリンクの仲間たち

ゴロンリンクの仲間といったら、ゴロン族を紹介するしかないですな。ゴロン族ってなんかとぼけた顔をしてると思わない？　戦いが似合わないっていうか。でもゴロンリンクは強いんだよねー。うーん。



ゴロン族　岩のような結束も寒さに弱い!?



岩でできた巨大な身体を持った種族で、険しい雪山に囲まれたスノーヘッドの東にあるほこらに住んでいる。岩石を主食としているが、ここ最近の異常な寒さのせいであまり岩石が採れず、食糧不足に悩まされているようだ。寒い場所に住んでいるわりには寒さに弱いらしく、かがり火が消えただけでブルブルとふるえている。語尾に"〜ゴロ"とつけるのがゴロン族独特の話しかた。

『時のオカリナ』では？

前作では、ゴロンたちの住んでいるゴロンシティは、灼熱の火山デスマウンテンの山頂にあった。今回は寒い場所に住んでるから、正反対だね。また、ダイゴロンという刀鍛治の名匠にダイゴロン刀を作ってもらうイベントもあった。



⬆名匠ダイゴロンは、ゴロン族の中でもひときわ巨大な身体の持ち主。

ゴロンの里

ゴロンたちの住むゴロンの里では、みんなが寒い寒いと言いながら手で身体をこすって暖めているのだ。例年より強烈な吹雪に襲われて困っているみたいだ。この寒さで子供のゴロンは大声で泣き続けるわ、カチンコチンに凍っちゃったゴロンが続出するわでもうタイヘン。果たしてリンクはゴロンたちを寒さから解放することができるのだろうか……？

寒さに震えるゴロン



⬆吹雪が続いたせいですっかり凍りついてしまったゴロンもいるようで。

里中に響く泣き声



⬆泣き続けるゴロンの子供。まわりのおとなも困り果てているご様子。

不思議なゴロンの正体は



⬆何か言いたげなゴロンのあとをついていってみると、そこには……。

その他の地域

ゴロン族も、デクナッツ族と同じようにクロックタウンに出入りしているようだ。カーニバルを見物するために宿屋ナベかま亭に泊まっているゴロンや、クロックタウン西のバクダン屋でゴロン専用の大バクダンを売っているゴロンなどを見かけることができるぞ。やっぱり大きな身体だから、存在感があるんだよね。

カーニバル見物？



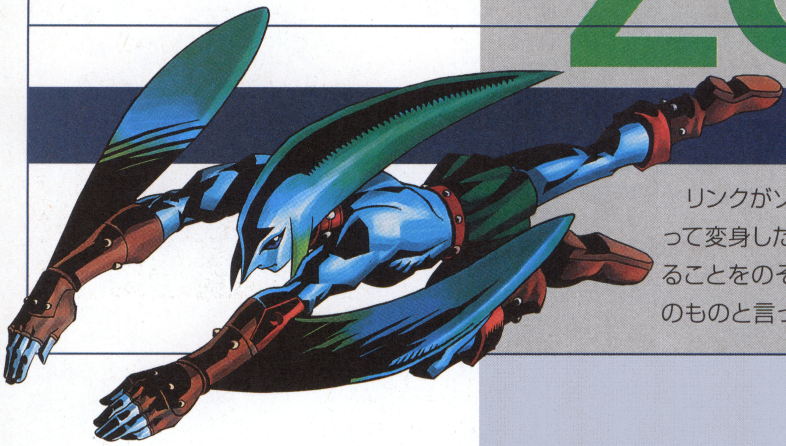
⬅なんか初めて都会に出てきたおのぼりさん、ってカンジだね。

手に職生かしてます



➡他人の店の中で商売するなんて……店の許可は取ったの？

ZORA
ゾーラリンク



スタイリッシュ＆スピーディ！ 水中戦のエキスパート

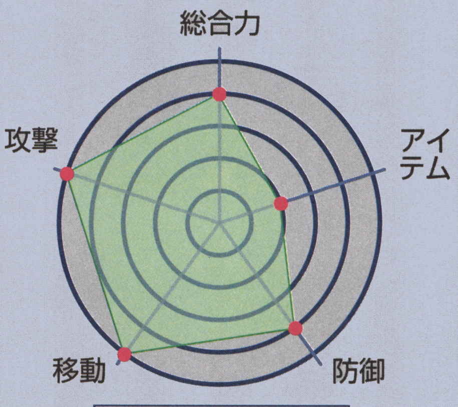
リンクがゾーラの仮面をかぶって変身した姿。靴を履いていることをのぞけば、ゾーラ族そのものと言っても差し支えないほど。水中をものすごいスピードで泳ぐことができ、水の底を自由に歩き回れる水中戦のエキスパートがこのゾーラリンクだ。

ゾーラリンクの特徴

ゾーラリンクに変身すると両腕に大きなヒレのついた魚のような姿になり、水中を自由に泳げるようになる。このヒレを刀のように使った連続攻撃は強力だぞ。それに加えて、ヒレをブーメランのように飛ばすこともできるのだ。攻撃面はかなり充実しているといえるだろう。防御面も、ただRボタンで身を守るだけでは頼りないけど、バリアを使うことで飛躍的に信頼度がアップする。ただし、魔法力を消費するので多用は禁物だ。



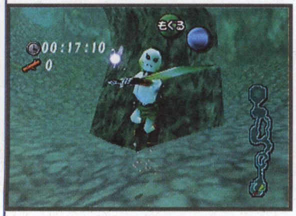
カンフーを彷彿とさせる華麗なアクション。



ゾーラリンクの特性チャート

水中行動が得意

水辺の生活に適した体型だけあって、水中をものすごいスピードで泳ぎまわれるのだ。さらに、水の底を地上と同じように歩き回ることもできるぞ。水の底にある宝箱を取ったり、水中の横穴に入ったりするのはゾーラリンクの十八番なのだ。



深い海を泳げるのはゾーラリンクだけなのだ。

強力な飛び道具

ゾーラリンクは、両手のヒレをブーメランのように飛ばすことができる。とくに魔法力などを消費することもないので、何度でも気軽に使えるのが魅力。しかもアイテムを回収することもできるのだ。コレを使わない手はないよね。



Z注目で狙いを定めれば命中率がアップするぞ。

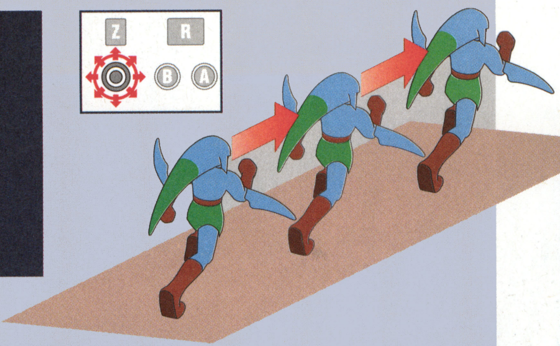
火や氷に弱い

環境の変化に敏感なゾーラリンクは、燃やされたり凍らされたりすると一発でアウト。直前の状態からやり直しになってしまうのだ。海や川など水が多く泳ぎ回れる場所以外では、あまり使わないほうがいいかもしれない。



水がいっぱいある場所は得意なんだけどねえ。

ゾーラリンクのアクション

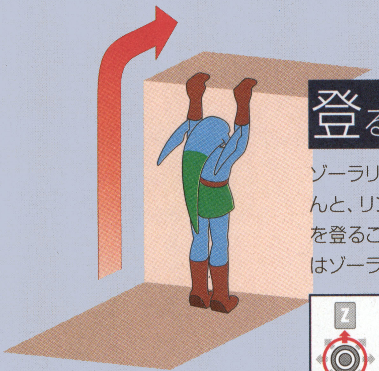


歩く・走る

走る速度はゴロンリンクと同じで、リンクより少し速い程度。でも、ゾーラリンクは水の底を地上と同じように走り回ることができるのだ。これが大きい。

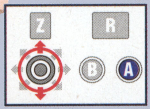


❶こうやって見ると、まるで地上を走ってるみたいだよね。



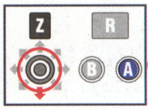
登る・降りる

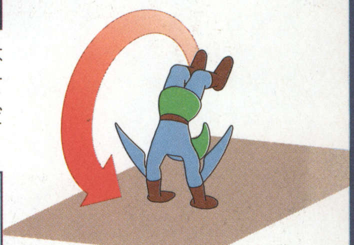
ゾーラリンクは段差を登るのが得意。なんと、リンクの限界の倍近い高さの段差を登ることができるぞ。段差を登るときはゾーラリンクで決まりだね。



バック宙

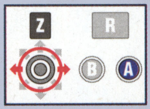
性能はリンクのそれとほとんど変わらない。ジャンプ斬りに相当する技を持っていないゾーラリンクにとっては、さほど重要なアクションではない。

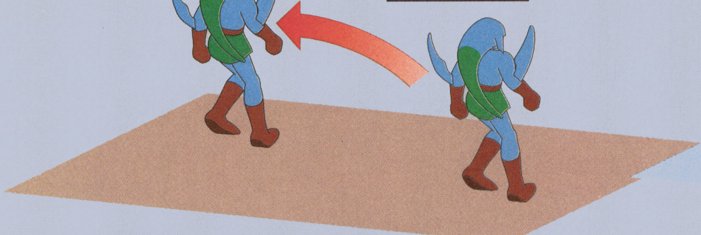




横っ飛び

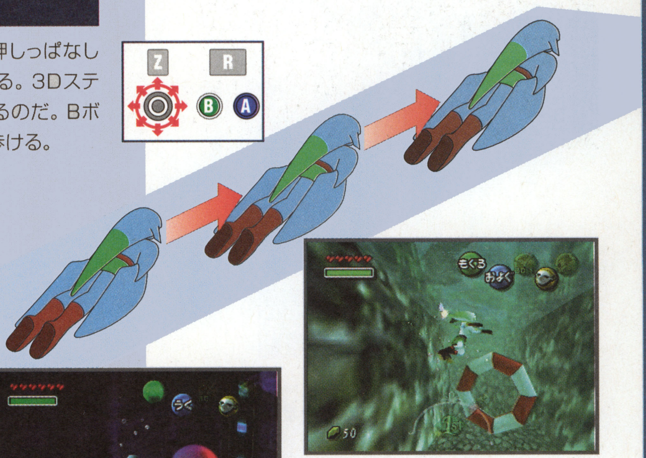
Z注目中の回避行動。これもリンクとほとんど変わらない。ただし、水中で出すと横っ飛びだかなんだかわからない中途半端な動作をするので注意。





泳ぐ・潜る

リンクと違ってAボタンを押しっぱなしにするだけでスイスイ泳げる。3Dスティックの上下で深さを変えるのだ。Bボタンを押すと潜って水中を歩ける。



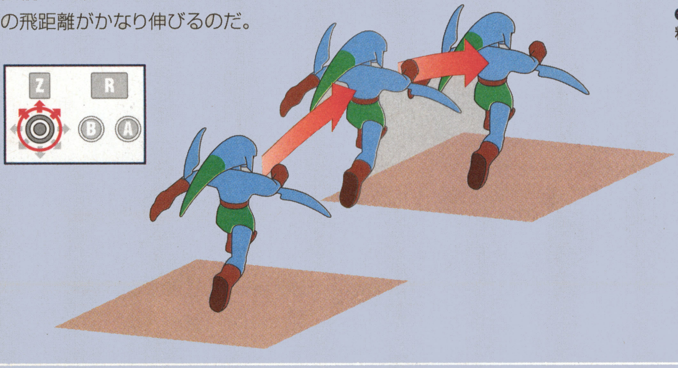
❶うまく泳いで浮き輪をくぐっていくミニゲームとかもあったりするのかなあ？

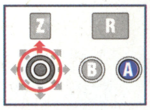


❶水の底まで潜ってみたら、なんかヘンな妖精がいたぞ。愛嬌のあるフェイスですな。

ジャンプ

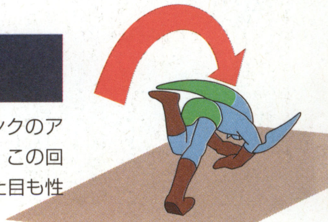
ジャンプができるのはリンクとこのゾーラリンクだけなのだ。ちなみにジャンプの直前に回転アタックをすると、ジャンプの飛距離がかなり伸びるのだ。





回転アタック

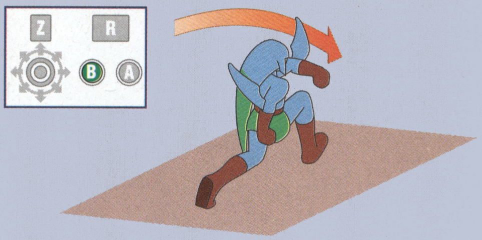
ゾーラリンクのアクションはリンクのアクションと重複するものが多い。この回転アタックもリンクのものと見た目も性能もほとんど同じなのだ。



ゾーラリンクの攻撃・防御

カンフー攻撃

Bボタン連打による3連続攻撃が可能。2発目まではヒレによる攻撃で、とどめの3発目が豪快なハイキックとなる。地上戦でも威力を発揮しそうだね。





⬆ゾーラリンクの腕にあるヒレは、刀のようにも使えるみたい。便利だね。



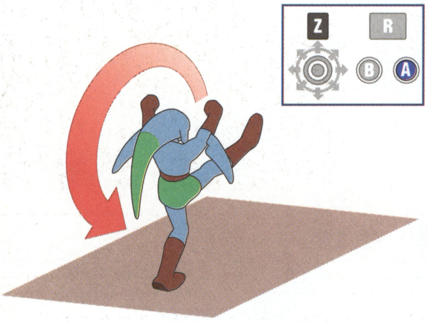
⬆素手でこの威力！　ゾーラリンクに武器は不要、っていうかヒレが武器か。



⬆敵もただ攻撃を食らってばかりじゃない。かなり手強くなってきてるぞ。

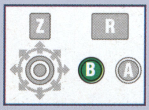
回転キック

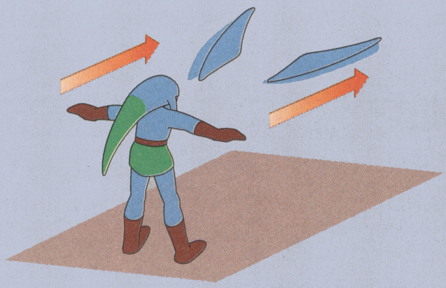
バック宙に攻撃力がついたような技。ブーメランが飛んでいるあいだに出せる唯一の攻撃なのだ。でも、水中では出すことができないので注意。



ブーメラン

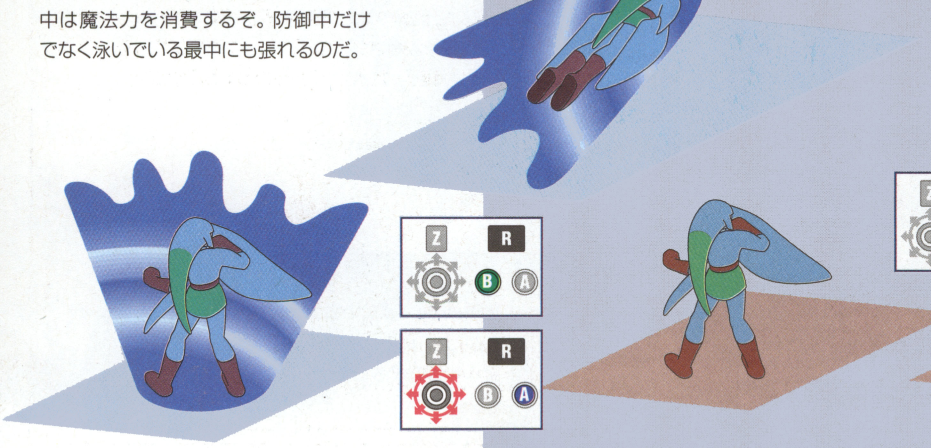
両手についているヒレを飛ばして攻撃する。飛ばしているあいだはカンフー攻撃を出すことができないので回避に専念するか、回転キックを使おう。





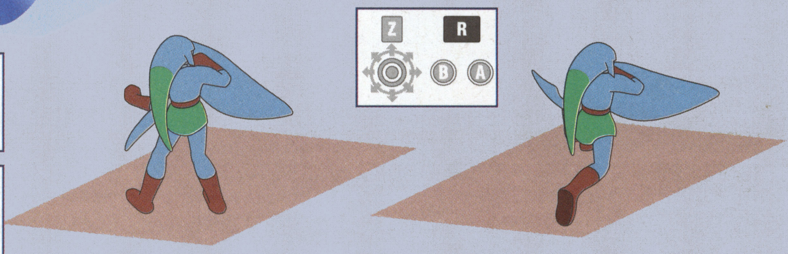
バリア

身体のまわりに電流を発生させてバリアを張る。敵の攻撃を防いだり触った者を痺れさせたりできるのだ。ただし、使用中は魔法力を消費するぞ。防御中だけでなく泳いでいる最中にも張れるのだ。



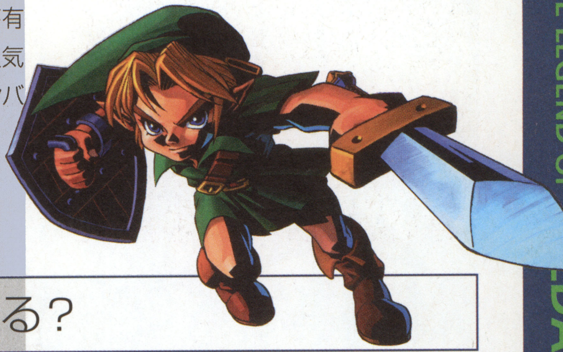
身を守る

腕のヒレを盾の代わりにして身を守る。広範囲をカバーできないので、あまり頼りにしないほうがいい。防御したいときはバリアを張るようにしよう。



ゾーラリンクの仲間たち

ゾーラ族といえば、クロックタウンで公演予定の人気バンド、ダル・ブルーが有名だよね。彼らの曲は種族を超えた人気を誇っているのだ。ダル・ブルーのメンバーたちはみんな個性的だぞ。



ゾーラ族　母なる海が異変を伝える？

水とともに生きる種族のため、環境の変化にはとくに敏感。クロックタウンの西に広がる海、グレートベイに住み、魚介類で作った家具や小物類などを使って暮らしている。ゾーラの岬にはゾーラホールというコンサート会場があり、二枚貝でできた巨大ステージがこの名物。ゾーラホール出身のバンド、ダル・ブルーの曲は、どの種族にも人気がある。彼らの楽器も、すべて魚介類で作られているのだ。



『時のオカリナ』では？

前作のゾーラ族はハイラル王家に仕え、水源を守る一族なのだ。ゾーラ川上流の滝の中にあるゾーラの里を統べるのはひときわ大きなゾーラ族の長、キングゾーラ。その娘のルト姫を、ジャブジャブ様のお腹から助け出すんだよね。



↑ひとり娘のルト姫のことをつねに心配しているキングゾーラ。親ってたいへんだね。

ゾーラホール

ゾーラホールというだけあって、いまにもライブのリハーサルが始まりそうな雰囲気が漂っているのだ。大人気バンド、ダル・ブルーのメンバーたちも楽器のチェックや練習に余念がない。なんとゾーラリンクもギタリストとしてライブのステージに立つことになるらしいぞ。いっしょにセッションする、なんていうイベントもあるのかな？　期待しちゃうよね。

青年の遺言はどこへ



↑ゾーラの青年が息を引き取る場面に遭遇。彼の遺言を聞いたリンクは……。

海のライブステージ



↑貝殻のステージでライブなんてゾーラ族ならではだよね。いいカンジ。

仲間の期待も大きい？



↑ゾーラリンクのギターの腕前はどの程度かな？　ボロが出なきゃいいけど。

その他の地域

ゾーラ族は水辺に生きる種族のため、ほかの地域では生活できないようだ。ある程度の環境の変化に対応できるデクナッツ族やゴロン族と違って、環境の変化に敏感なゾーラ族がほかの地域に永住する姿はまずお目にかかれないだろう。ただ、少しのあいだだけ滞在することは可能らしい。クロックタウンのカーニバルにゾーラバンド、ダル・ブルーが公演予定だったことを考えると、1日や2日滞在しても問題ないと思われる。現にダル・ブルーのマネージャー、トトは2日ほどクロックタウンに滞在していた。滞在期間が長いと、ひからびちゃうのかな？

マネージャーも楽じゃない



↑カーニバル公演のキャンセルを伝えにきたマネージャーはゾーラ族だよね。

サブキャラクター紹介

重要なキャラクターから、ストーリー進行には直接関係ないものまで、ゲームに登場するさまざまなサブキャラクターたちを集めて紹介していくぞ。



スタルキッド

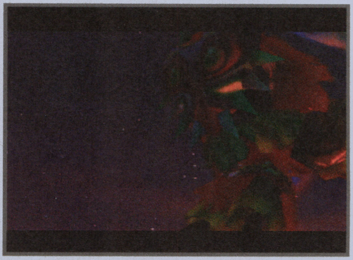
other characters

邪悪な仮面に隠された素顔は？

もとは人間だった者が、森の魔力によって妖精として生まれ変わった姿。しあわせのお面屋からムジュラの仮面を奪ったことで仮面に心を奪われ、心が邪悪に支配されてしまった。月を落下させて世界を滅亡に導こうとしているのは彼の意志ではなく、もしかしたらムジュラの仮面の禍々しい力なのかもしれない。



●きれいなオカリナを手にしてはしゃぐスタルキッド。こうしてみると無邪気な子供なんだけどなあ。



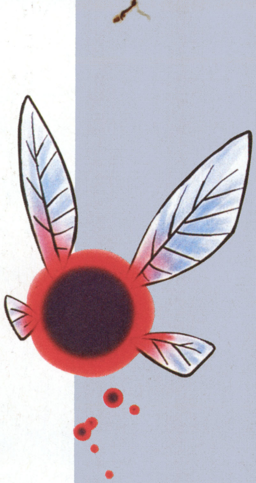
●時計塔の上空に浮かんでいるスタルキッド。彼が月を引き寄せるほどの力を持っているというのか？

トレイル

other characters

ちょっと気弱な黒い妖精

妖精チャットの弟。スタルキッドの異変に気づきながらも、仲よく遊んでいたころのことが忘れられなくて、いっしょに行動している。どうやらスタルキッドの暴走を止める何かを知っているようだ。





●チャットと離ればなれになって戸惑うトレイル。なんかシスコンってカンジですな。

しあわせのお面屋

other characters

お面とともにしあわせ？を売る男

旅の途中でスタルキッドにムジュラの仮面を盗まれてしまったお面専門の行商人。ムジュラの仮面を取り戻してくれたら元の姿に戻る方法を教える、とデクナッツリンクに取り引きを持ちかけてくる。



●信じなさいって……。なんかいかがわしい宗教の勧誘かなにかですか？ なんちて。



サブキャラ名鑑1
＜クロックタウンの人々Part 1＞

『ムジュラの仮面』の世界で生活しているキャラクターたちは、時間によって決められた行動をするようになっているのだ。ひとりのキャラクターの3日間を追っていくだけでも楽しめることうけあい。みんな個性的で飽きが来ないんだよね。

other characters

気弱な町長 ドトール氏



住民の避難を求めるバイセンとあくまでカーニバル実行を譲らないムトーとの板挟みに悩まされている。どうやら妻のアロマ夫人には頭が上がらないらしい。町長たるものビシッと決断してほしいものだ。





アロマ夫人を持ち出されると弱気になってしまう。

夫を"表"で支える!? アロマ夫人



町長執務室の隣りの部屋に事務所を構え、カーニバル興行を企画する町長夫人。今年は大人気のゾーラバンドと旅芸人のドトール一座を抜擢。また、興行とは別件で誰かを捜しているようである。





いかにも町長夫人って感じのしゃべりかただね。

異変は月にあり 天文観測所所長

毎日望遠鏡で月を観察している天文学者。月に魅せられているだけあって、すぐに月の異変に気がついたようだ。子供たちの相手をするのが好きで、遊びにきた子供に望遠鏡を覗かせてあげるのが楽しみ。



話しかけると望遠鏡を覗かせてくれるのだ。

町民の安全を担う バイセン

町の平和を守る自警団の隊長。カーニバルを中止して、町にいるすべての人々を避難させるように直訴するが、けっきょく優柔不断な町長とカーニバル実行委員の強い押しに負けてしまうことに。



町民のことを第一に考えるりっぱな自警団隊長。

ガンコ職人 ムトー

クロックタウン南の月見やぐらの建設を仕切っている職人。カーニバルの実行委員長でもある。たとえ月が落ちようともカーニバルを成功させることが最優先、というかなりのガンコ者なのだ。



月が落ちることなどまったく信じていないご様子。

正義の秘密結社 ボンバーズ



クロックタウンの子供たちが集まって結成。困っている人々の悩みを聞いて解決してあげるという正義のグループなのだ。団員になるとボンバーズ団員手帳がもらえるぞ。困った人を助けてあげよう!



ボンバーズの一員になったぞ。今日から人助けだ!



ワケありの楽士 グル・グル



ゴーマン一座の音楽係。作曲もできるようだけど、ローザ姉妹の話によると、曲を作るのは遅いらしい。夜に人のいない場所に出かけてストレスを発散しているようだ。会って彼の告白を聞いてあげよう。



曲に会わせて告白するところはさすが楽士だね。

サブキャラ名鑑2
＜クロックタウンの人々Part2＞

クロックタウンは、さすがにカーニバルをやるような大きな町だけあって、さまざまな店が立ち並んでいる。ここでは、それぞれの店で働いているキャラクターたちを中心に紹介するぞ。商売人だけあってみんな苦労してるんだろうね。

other characters



くつろぎの時間をどうぞ



アンジュと家族

宿屋ナベかま亭を営んでいる家族。結婚を間近に控えたひとり娘アンジュとその母親、アンジュのおばあさんの3人で暮らしているようだ。トータスという父親もいるらしいが、ゲーム中には登場しない。



カウンターに立つアンジュ。礼儀正しい女性なのだ。

何でも買いまっせ



マニ屋

クロックタウン一うさんくさい店、マニ屋のマスター。深夜にしか営業しないのは、どこからともなく流れてきた盗品を売り出しているからだろう。なにかを盗まれたときは、ここをのぞいてみよう。



なにやら怪しげなお面が売りに出されているね。

大人の社交場へようこそ

ラッテのマスター

上質なミルクが味わえる会員制ミルクバー、ラッテを仕切るマスター。高級ミルク、シャトー・ロマーニの産地であるロマーニ牧場への道が岩で閉ざされてしまい、ミルクが入荷しないと嘆いている。



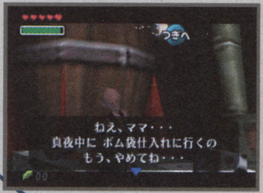
マスターだけあってミルクにはとことんこだわる。

危険物はおまかせ



バクダン屋親子

クロックタウン西でバクダン屋を細々と営んでいる親子。母親がボム袋を仕入れる途中でひったくりにあってしまう。やっぱり真夜中に母親ひとりで仕入れに行っちゃマズイよね。息子が行かなきゃ。

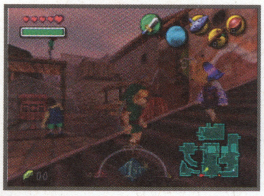


もっと注意してやらなきゃダメだよ。息子として。

すべて謎の少年

カーフェイ

前作に登場したキータンのお面で顔を隠して、洗濯場のあたりをウロウロしている謎の少年。話しかけようとしてもまったく無反応で、さっさと洗濯場の先にある建物に閉じこもってしまうのだ。



なんか反応してくれてもいいと思うんだけど。



マジメな公務員

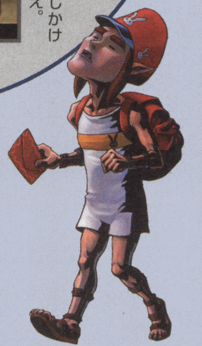


ポストマン

毎日クロックタウン中にある三角ポストから手紙を回収し届けて回っている町の公務員。スケジュールどおりに行動しないと気が済まないらしく、仕事中に話しかけると怒られてしまうのだ。



ちょっとぐらい話しかけたっていいじゃん。ねえ。



歌を求めてさすらう

カカシ

天文観測所やクロックタウン西の雑貨屋にいる楽器好きのカカシ。オカリナなどで作った曲を聴かせて、その曲を特定の場所で演奏するとカカシを呼び寄せることができる。前作にもあった謎だね。



時間を進めたいときはカカシとレッツダンシング。

サブキャラ名鑑3
＜旅行者の人々＞

旅芸人集団のゴーマン一座や、超人気バンドのマネージャーなど、年に一度のカーニバルを盛り上げるためにクロックタウンにやってきたキャラクターたちを一挙に紹介しよう。さすが一芸に秀でた人たちはひと味違うってカンジだよね。

other characters

旅一座を束ねて西東

ゴーマン座長



カーニバルで芸を披露するためにクロックタウンにやってきたゴーマン一座の座長。ゾーラバンドの前座をやる予定だったが、公演がキャンセルになったため、活躍の場がなくなりショックを受ける。



公演がキャンセルになり荒れ狂うゴーマン座長。

新たな踊りを求めて

ローザ姉妹



ゴーマン一座に所属する踊り子。最近自分たちの踊りがマンネリ気味だと悩み、つねに新しいステップを捜し求めている。一晩中踊りの練習をしているところを見ると、かなりの努力家姉妹のようだね。



練習中に話しかけたら、怒られてしまいました。

バンドの人気を支える

トトマネージャー



大人気のゾーラバンド、ダル・ブルーのマネージャー。ダル・ブルーはカーニバルで公演予定だったんだけど、今回はとある理由で来られなくなった。その報告のために単身クロックタウンへ。



いかにも業界人ってカンジのアイサツですなあ。

ちょっとアレな感じの双子？

アカ&アオ

ゴーマン一座に所属する芸人で、いつもふたりいっしょに行動しているのだ。昼は広場でボール投げの練習、夜はカードゲームを楽しんでいる。言葉使いがちょっとアレだよなあ。さすが"ゲイ人"。



なんかふたりだけの世界に入り込んでいるようで。

サブキャラ名鑑　番外
＜？？？な人々＞

このゲームに登場するキャラクターはみんな個性的だけど、そのなかでもとくに？？？なキャラクターといえばこの3人ですな。とくにチンクルは危ない人だろこれじゃ。

other characters

にこやか顔の裏側は…

サコン

いつもニコニコしてるいかにも怪しそうな人。じつはスリの常習犯で、夜中にバクダン屋の荷物を盗もうとたくらんでいる。



つーか怪しさ全開なんですけど。絶対怪しい。

全身タイツの35歳

チンクル



自分のことを森の妖精の生まれ変わりだと信じ続けるかわいそうな35歳。あちこちに出没してはマップを売ってくれる。



これじゃ気持ち悪くて妖精も近づけないね。

無念を抱いて踊る

カマロ



とある場所で夜な夜な踊り続ける謎の人物。なんか話を聞くと死んじゃった人みたいですな。この世に未練があるらしい。



われ死して……って、もしかして幽霊っすか？

アイテム紹介

item

リンクは冒険の中でさまざまなアイテムを手に入れることになる。これらのアイテムを状況に応じて使い分けることがクリアーへの近道だ。

即効・補充アイテム

ハートや魔法のツボなど取るとすぐに効果が発揮される即効アイテムや、矢やバクダンなど使うとなくなってしまう補充アイテムは、敵を倒したり草やツボを斬ったりすると出現するのだ。こまめに取っておこう。

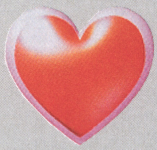


➡宝箱には大量のルピーが入っていることも。



➡こんなところに回復のハートが。体力回復だ。

回復のハート



取ると体力がハートひとつぶん回復するぞ。体力が少なくなると出やすい。

魔法のツボ



取ると魔法力が回復するぞ。なお、魔法のツボは大と小の2種類があるのだ。

ルピー



『ムジュラの仮面』の舞台となるタルミナの通貨。アイテムを買うときに使う。

補充アイテム



補充アイテムは、時の歌で時間を戻すとなくなってしまう。そのつど補充しよう。

コレクトアイテム

装備品やハートのうつわなど、コレクト画面に表示されるアイテム。剣や盾はイベントなどによってパワーアップする。そのときコレクト画面に表示される剣、盾は新たに入手したものと入れ替わるのだ。

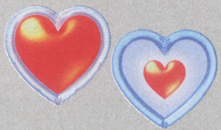


➡ハートのかけらを集めるのも楽しみのひとつ。



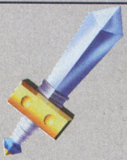
➡マニ屋にはさまざまな盗品が流れてくるのだ。

ハートのうつわ・ハートのかけら



取ると体力の最大値が増える。ハートのかけら4つでハートのうつわになるぞ。

剣



リンクの主力武器。万が一盗まれてしまったときは、マニ屋に行ってみよう。

盾



Rボタンで防御するときに使う。なんと盾を食べてしまう敵もいるらしいぞ。

ダンジョンアイテム

ダンジョン内で手に入るアイテム。入手したダンジョンのみで有効。たとえば、あるダンジョンで小さなカギをひとつ取って、ほかのダンジョンの扉を開けようとしてもムリ。なお、カギ類は時を戻すとなくなってしまうぞ。



➡部屋の構造がひと目でわかるダンジョンマップ。



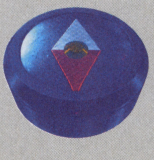
➡カギのかかった扉は小さなカギで開けるのだ。

ダンジョンマップ



ダンジョン内のすべての部屋の位置関係と、リンクの現在地がわかるようになる。

コンパス



これを取ると、マップ画面で宝箱の位置とボスのいる部屋が表示されるのだ。

ボス部屋のカギ



ボスがいる部屋の扉を開くことができるカギ。豪華な宝箱に入っているぞ。

小さなカギ



カギのかかった扉を開ける。そのカギを入手したダンジョンでしか使えない。

Cアイテム



時のオカリナ

歌が秘めた力を引き出す

冒険のなかで覚えた曲を奏でることができる楽器。覚えたとおりに演奏すれば、さまざまな効果が現れるぞ。曲によっては、特定の場所や人物の前で吹かないと効果がないものも。

序盤で覚えるオカリナ曲	
時の歌	▷Ⓐ▽▷Ⓐ▽
いやしの歌	◁▷▽◁▷▽
大翼の歌	▽◁△▽◁△
目覚めのソナタ	△◁△◁Ⓐ▷Ⓐ

姿の変化と楽器の違い

3種の仮面を使ってほかの種族に変身すると、それにともなってオカリナもほかの楽器へと変化する。楽器が変わっても演奏する曲の効果は変わらないぞ。ちなみに、特定の楽器で演奏しないとその効果を発揮しない特別な曲もあるようだ。

デクナッツリンク

デクナッツリンクのときは、デクラッパという楽器を吹き鳴らすのだ。こんな大きなラッパを背負って重たくないのかな？



➡リッパなラッパ。遠くまで聞こえそう。

ゴロンリンク

ゴロンリンクになると、ボンゴをいくつもつないだような太鼓でリズムを刻む。大きな身体には太鼓がよく似合うよね!?



➡この太鼓はなかなか味のある音色だ。

ゾーラリンク

ゾーラリンクは魚の骨のようなギターを弾く。バンドのメンバーとしてライブのステージに立つイベントもあるらしいぞ。



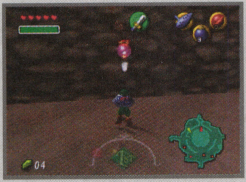
➡けっこうサマになってると思わない？



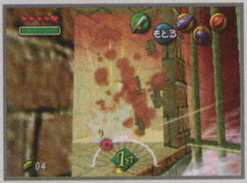
バクダン

ドカンと一発ふきとばせ

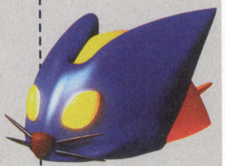
Cボタンを1回押すと頭の上にかかげ、もう1回押すと投げたり置いたりできる。敵を倒すほか、壁を壊すこともできるぞ。



⬆なんか怪しい壁があったら、とりあえずバクダンを使ってみよう。



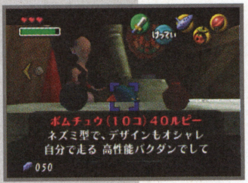
⬆おっと壁が壊れたぞ。中にはきっといいものがあるに違いない。



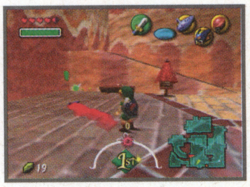
ボムチュウ

自走式バクダン

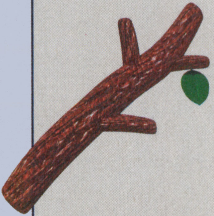
使いかたはバクダンと同じだけど、2回目にCボタンを押すと勝手に走り出すぞ。障害物に当たるとすぐに爆発するのだ。



⬆クロックタウン西にあるバクダン屋で買うことができるのだ。



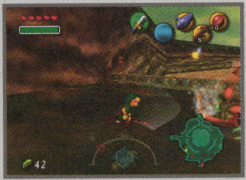
⬆どんどん勝手に走っていってしまう。いかにもネズミって感じ。



デクの棒

武器というより着火用

敵をたたくことができるけど、すぐに折れてしまう。棒の先端を火に近づけて、棒に火を灯す、という使いかたがメイン。



⬆いちおう武器としても使えるけど、あっという間に折れてしまう。



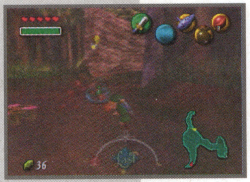
⬆デクの棒を使って燭台から燭台へ火を移す。前作にもあったよね。



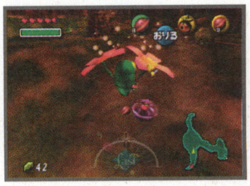
デクの実

ピカッと光って目くらまし

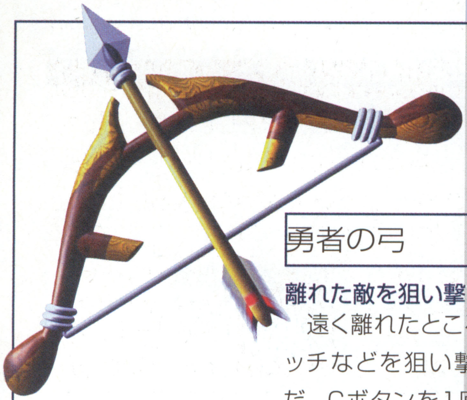
地面に向かって投げつけると特殊な光が放たれ、敵の動きを止めることができる。ただし、使っても効果のない敵もいるぞ。



⬆光で目がくらんだ敵は、一定時間青く光って動きが止まるのだ。



⬆デクナッツリンクは、飛行中にデクの実バクダンとしても使える。



勇者の弓

離れた敵を狙い撃て！
遠く離れたところにいる敵やスイッチなどを狙い撃つときに使うのだ。Cボタンを1回押すと弓をかまえ、もう1回押すと矢をつがえ、ボタンを離すと発射するぞ。よく狙おう。



⬆敵を倒すほか、遠くにあるスイッチを撃つときなどにも使えるぞ。



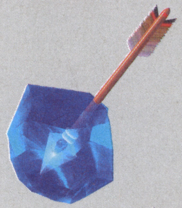
⬆Z注目を使うことによって、より敵に命中させやすくなるのだ。

魔法の矢3種



？？？の矢

魔法の矢は撃つたびに魔法力を消費するけど、さまざまな効果を発揮してくれる。この赤い矢は、前作に出てきた炎の矢に似てるね。炎の矢はクモの巣や燭台に火をつけたりできるすごく便利な矢だったよね。



？？？の矢

寒々とした青い色をした矢といえば、思い出すのが前作の氷の矢。おもな使いかたといえば、敵を凍らせて動きを止める、というものだった。よく似たこの矢は、いったいどんな効果を秘めているのだろうか。



？？？の矢

この矢は、『時のオカリナ』において、聖なる光によってガノンの塔の封印を破ったり、ガノンをマヒ状態にしたりと、ゲームの終盤で大活躍だった光の矢をほうふつとさせる。やはり神聖な輝きを持つのか？



大バクダン

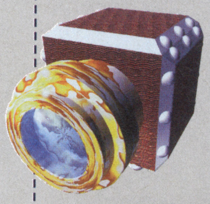
ゴロン専用
バクダンよりも威力のあるゴロン専用バクダン。導火線によって爆発する。すぐに爆発させたいときは矢を当てよう。



⬆クロックタウンのバクダン屋にいるゴロンが売っているぞ。

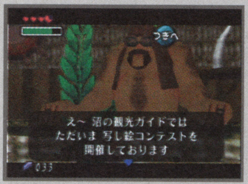


⬆でもゴロンリンクにならないと売ってくれないのだ。トホホ。



写し絵の箱

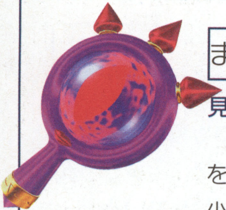
何を撮ろうかな
ボートクルーズの撮影大会で使用するカメラ。持ち歩ける写真は1枚のみだけど、何回でも撮り直せるので安心だね。



⬆いい写し絵が撮れたと思ったら、このオッサンに見せてみよう。



⬆ダイオクタだっ！　シャッターチャンスは逃さないようにね。

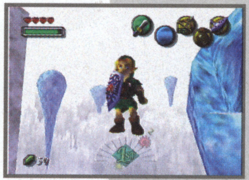


まことのメガネ

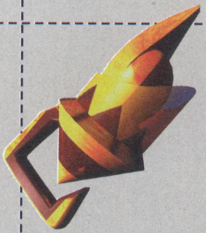
見えないモノが見えてくる
見えない敵やニセの壁などのまやかしを見やぶれるアイテム。使用している間は少しずつ魔法を消費するので注意。



⬆ガケなど道が途切れている場所で使うと、思わぬ道が開けるかも。

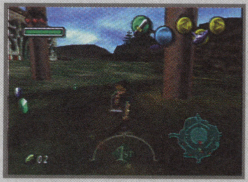


⬆リンクが空中に浮いてる!?　見えない足場でもあるのだろうか？

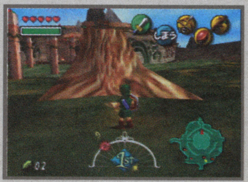


フックショット

引っかけてビヨ〜ン！
伸縮するクサリの先端にフックがついていて、特定のポイントにフックを刺すと、クサリが縮んでその場まで移動できるのだ。



⬆武器として使ったり、遠くのアイテムを引き寄せたりもできる。



⬆高いところにある宝箱は、フックショットを使えば取れるぞ。



あきビン

いろんなモノが入るのだ

中にクスリや牛乳を入れて持ち歩くことができ、必要なときに使うことができる。あきビンのときにCボタンを押すと、そばにある特定のものを中に入れる。最大6個まで持てるぞ。



❶妖精をあきビンで捕まえたぞ。これで安心して遠出できるね。

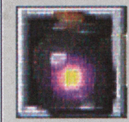


❶何かが入っているビンを使うと、いつでも中身を取り出せるのだ。

あきビンに入れられるモノ

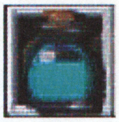
Cボタンであきビンを振ることで、そばにあるものを入れることができる。ここで紹介しているモノ以外にもいろいろ入れられるぞ。意外なものが入るかもね。

妖精



リンクの体力がゼロになったとき、自動的に全回復してくれるのだ。

泉の水



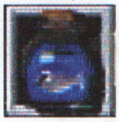
水を欲しがっているものにCボタンで使ってみよう。たとえば植物とか。

ムシ



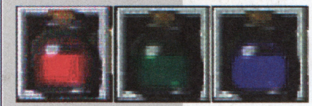
小さな穴があるところで使うと、穴にもぐり込むぞ。小さな穴を捜せ！

サカナ

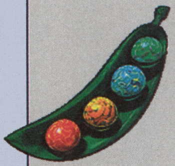


水中にいるサカナも捕まえられるぞ。マニ屋で買い取ってくれるのだ。

クスリ3種類



赤いクスリは体力が全回復、緑のクスリは魔法力が全回復するぞ。青いクスリは体力と魔法力の両方が全回復するのだ。



魔法のマメ

水をかければ立派に成長

やわらかい土の上で使うと芽が出てくる。芽に水をかけると大きなハッパに成長するぞ。ハッパの上に乗ってみよう。



❶魔法のマメは、魔法のマメ屋でしか買うことができないのだ。



❶やわらかそうな土にまいてみよう。水をかけるのを忘れずに。

Cアイテム最後のひとつは？

ゲームをふつうに進めていってもCアイテムの欄は全部埋まらないのだ。最後のひとつのアイテムは、いったいなんなのかな？　いちおう存在はしているみたい。



❶アイテム欄は全部埋まるはずだよね。なにが入るんだろう？

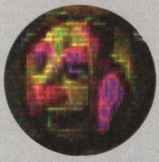


❶『時のオカリナ』では、隠しアイテムとしてダイゴロン刀があったっけ。

お面

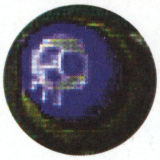
不思議な力を宿したお面を身につけると、その秘められた力を利用できる。3種族の仮面をはじめ、さまざまな効果を持ったお面が登場する。ぜひ使いこなそう。

大妖精のお面



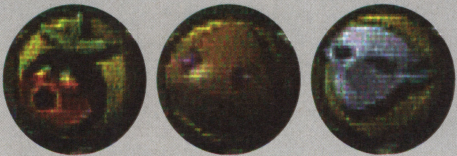
神殿に隠れている妖精に反応して髪がなびく。これを頼りに妖精を捜そう。

バクレツのお面



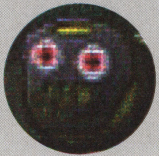
Bボタンを押すとお面が爆発。効果はバクダンと同じだけどダメージを受ける。

3種族の仮面



デクナッツ、ゴロン、ゾーラの3種族の仮面をかぶるとリンクが変身するぞ。

夜更かしのお面



これをかぶると眠れなくなる。どうしても眠くなっちゃう場面で使ってみよう。

ブレー面



かぶってBボタンを押すとマーチが流れ出し、動物の子供がついてくるのだ。

ウッドフォール神殿までを完全網羅！

マップ&チャート攻略

データ満載のマップと詳細攻略チャートでウッドフォール神殿突破までを徹底攻略。時間切れを気にせず、タルミナでの冒険をとことん楽しもう。

MAP マップ攻略

CLOCK TOWN
クロックタウン



冒険の玄関口クロックタウン。多くの出会いやイベントが待ち受けている、魅力的な町だ。

→P34

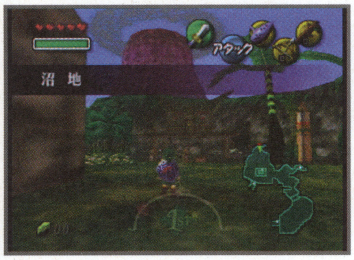
TARMINA PLAIN
タルミナ平原



4つの地域へと門を開く、広々とした平原。さまざまな場所にイベントポイントがある。

→P38

MARSH LAND
沼地



木と水に囲まれたデクナッツの楽園。だが世界を覆う異変は、ここの自然を侵している。

→P40

DEKUNUTS CASTLE
デクナッツの城



敷地に広大な庭園を持つ、森の中の城。付近一帯を治めるデクナッツの王が住んでいる。

→P42

WOODFALL
ウッドフォール



沼地の中心にある巨大な湖。美しい湖水をたたえていたが、現在は毒の湖となっている。

→P43

WOODFALL SHRINE
ウッドフォールの神殿



デクナッツ族の聖なる神殿。毒の湖に沈んでいるため、中へ入ることは不可能なのか？

→P46

CHART チャート攻略

SCENARIO Part1 シナリオ攻略❶

ゲーム開始からクロックタウン脱出までをフルサポート。どうしてもタウンの外へ出られないという人は必見だ。下のチャートより詳しい攻略方法は、後半のページで紹介しているぞ。

（簡易フローチャート）

① オープニング
- スタルキッドと出会う
- エポナと時のオカリナを奪われる
- デクナッツの姿にされる
- しあわせのお面屋に出会う
- クロックタウンへ

② 妖精の泉
- はぐれた妖精探しを頼まれる

③ クロックタウン
- はぐれ妖精を捕まえる
- 大妖精から魔力を授かる

④ クロックタウン北
- 青い風船を割り、ジムと話す
- ボンバーズの入団テストを受ける

⑤ 天文観測所
- 暗号を使って天文観測所へ
- 月の涙を手に入れる

⑥ クロックタウン南
- アキンドナッツから土地の権利書をもらう

⑦ 時計塔
- 最期の日、午前0時に時計塔へ
- スタルキッドと再会、時のオカリナ入手
- 時の歌で時間を戻す

⑧ 時計塔地下
- お面屋と会い、いやしの歌を覚える
- デクナッツの仮面を手に入れる

⑨ クロックタウン南
- リンクの姿で衛兵に話しかける
- ウッドフォール方面へ

→P36

SCENARIO Part2 シナリオ攻略❷

沼地方面でのイベントについて、ウッドフォールの神殿に入るまでの流れを紹介。つぎにするべきことがわからなくなったらぜひ参考に。難しいアクションが必要な場所もサポートするぞ。

（簡易フローチャート）

⑩ 沼地
- 魔法オババの薬屋へ
- コウメが戻ってこないことを聞く

⑪ 不思議の森
- 倒れているコウメと話す
- コタケから赤いクスリ入りビンをもらう
- コウメに赤いクスリをあげる

⑫ 沼地
- サルに仲間の救出を頼まれる

⑬ 沼の観光ガイド
- コウメに話しかけボートクルーズに乗る

⑭ デクナッツの城
- デク王の間で話を聞く
- サルから仲間を救う手がかりを聞く

⑮ 城の中庭
- 地下にいる、魔法のマメ屋からマメを買う

⑯ 城の裏庭
- マメを植え、デク花ジャンプでサルの元へ
- サルにデクラッパを見せ、目覚めのソナタを覚える

⑰ 沼地
- ウッドフォール近道を進む
- 石版の前でフクロウから大翼の歌を教わる

⑱ ウッドフォール
- デクナッツの印の上で目覚めのソナタを奏でる
- デク花ジャンプでウッドフォールの神殿へ

→P44

DUNGEON ウッドフォールの神殿攻略

リンクが最初に挑むことになるウッドフォールの神殿。貴重なアイテムを手に入れて、沼地に平和を取り戻すためのポイントを、マップ付きで解説するぞ。

→P47

MONSTER モンスター攻略

今回紹介したエリア内で戦うことになる、モンスターたちを紹介。生息地から攻略上の注意点までをまとめているので、戦う際はぜひ参考にしてほしい。

→P50

EVENT 役立ちイベント情報

タルミナの冒険には、本筋のシナリオ以外にも魅力的なイベントがいっぱい隠されている。攻略にも役立つお得なイベント情報について紹介するぞ。

→P54

MAP 攻略 クロックタウン

アイコン説明
- 宝箱
- ハートのかけら
- イベントポイント
- デク花
- ポスト
- ポストマンの集配コース
- 穴
- フクロウの像

穴 デクナッツのプレイスポット

デク花ジャンプの腕が問われるミニゲームスポットだ。動く足場から落ちないようにルピーを集めるのだが、毎日足場の動きが変わるので注意。通いつめて3日間ともクリアーすると、ハートのかけらが手に入るのだ。



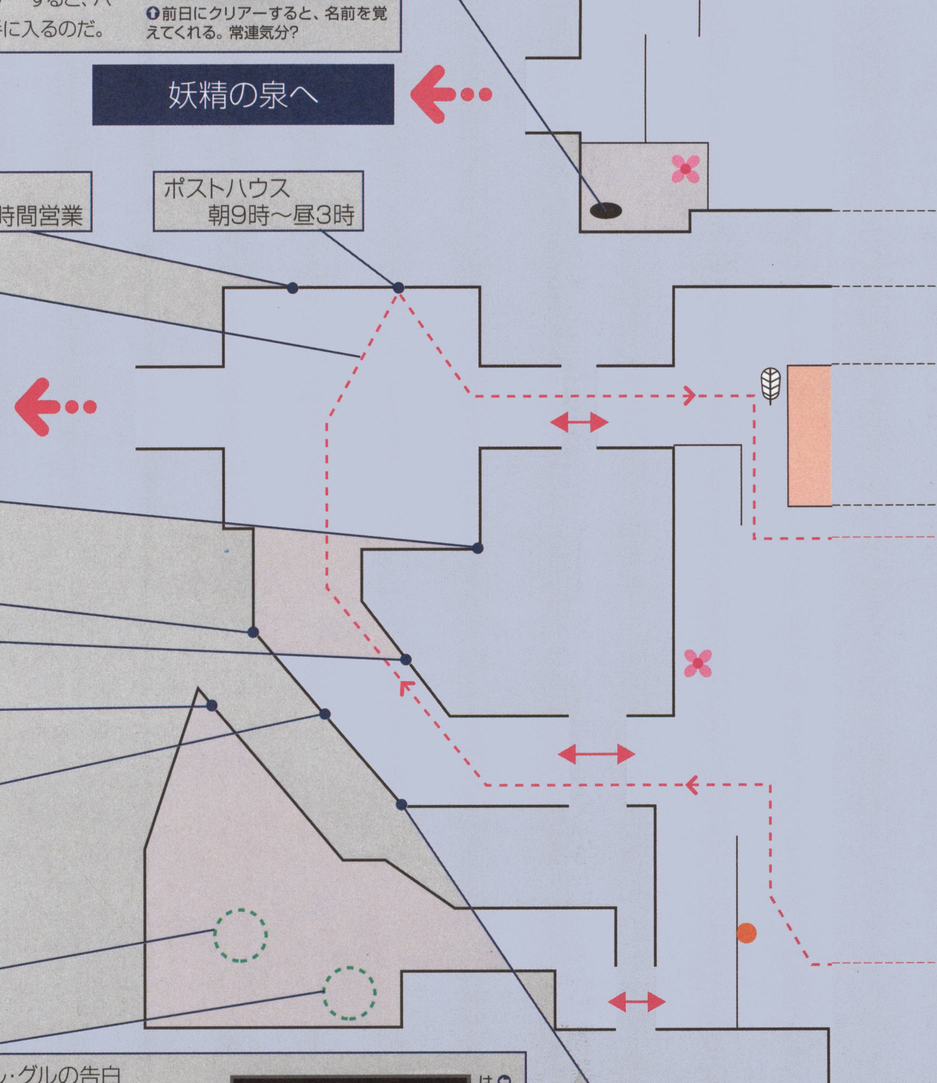
⬆前日にクリアーすると、名前を覚えてくれる。常連気分?

EVENT ポストマンの集配

クロックタウンの郵便業務を、たったひとりで引き受けているポストマン。彼はいつも決められた時間に、決められたコースを走り手紙の集配をしているぞ。午後は配達の時間なので、このコースどおりには走らないようだ。



⬅時間に厳しいのか、話しかけただけで怒られる。



EVENT はぐれ妖精①

スタルキッドによってバラバラにされた大妖精に、身体の一部の捜索を頼まれる。小さなはぐれ妖精となったその身体は、昼間は洗濯場の水面にいるぞ。岸からジャンプするか水面とびで助けてあげよう。



⬅助けたら町の北にある泉へ。お礼をしてくれるぞ。

EVENT グル・グルの告白

旅の楽士グル・グルさんは、いつも手製の楽器を鳴らしている。そのため夜は宿の同室の客に怒られ、ここに来ているのだ。彼の抱えている悩みを聞いてあげれば、感謝のしるしがもらえるぞ。



⬅さすがに小さな子供には話せないらしい。

EVENT マップ屋チンクル

真っ赤な風船で宙に浮かんでいるのは、全身タイツに身を包み、妖精の訪れを35年間待っている、メルヘン中年チンクル。彼の信念はともかく、売ってくれるマップは便利なので忘れず買っておこう。



➡風船を割り、彼が地上に落ちてきたところで話しかけよう。

EVENT ボンバーズ入団テスト

青い風船を割ると、ボンバーズのリーダージムに認められる。ただし入団するには、そのあとに出されるテストに合格しなければダメなのだ。団員がいる場所は必ず決まっているので、あせらず慎重に。



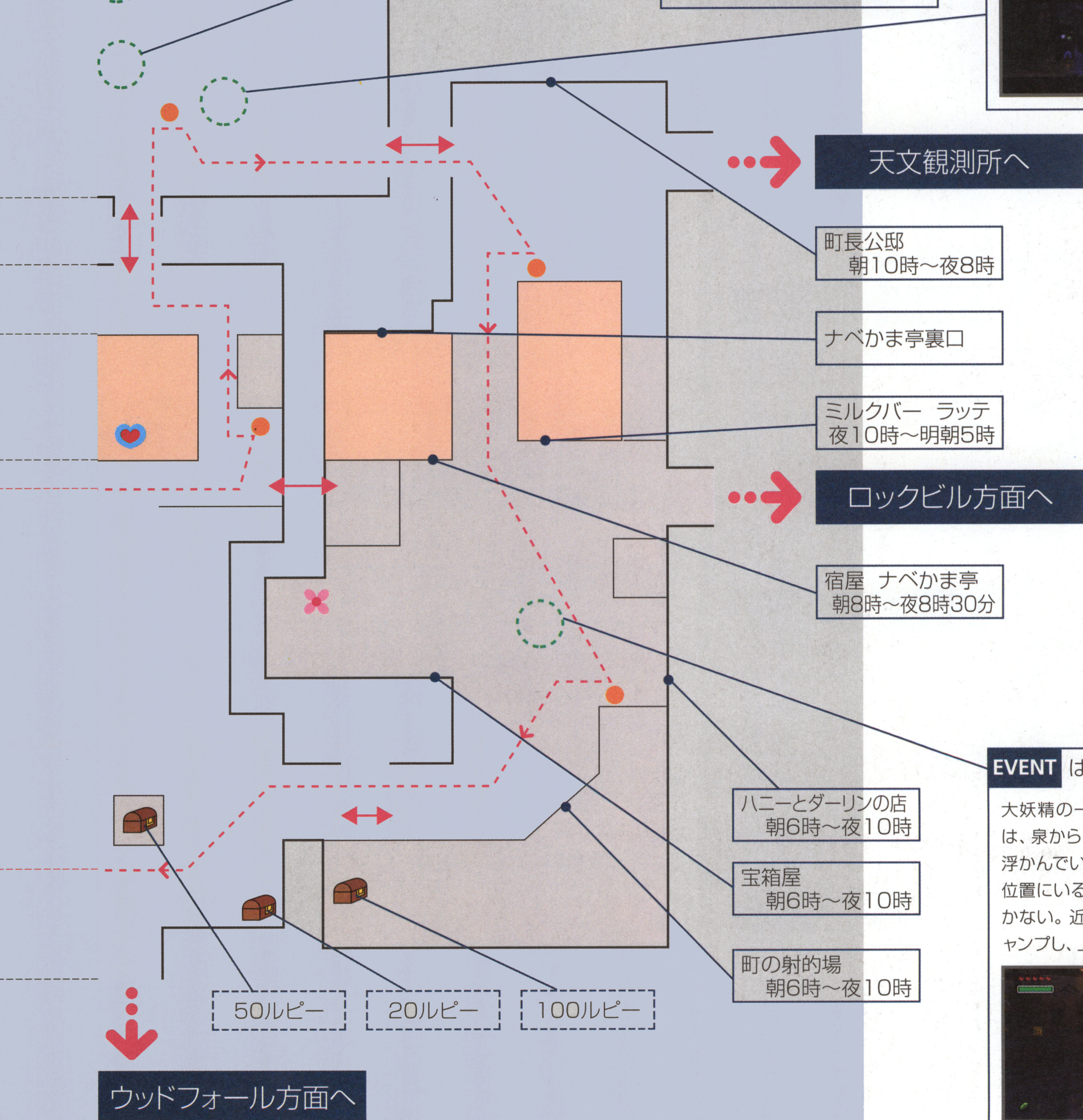
➡入団すればその証として団員手帳がもらえる。

EVENT 真夜中の事件

最初の日の深夜、仕入れから帰ってきたバクダン屋のおばあさんがここでスリに襲われる。スリを追いかけて、荷物を奪い返してやろう。感謝したおばあさんがちょっと危ないお礼をくれるのだ。



➡荷物を取り戻すのが目的。深追いはしないように。



EVENT はぐれ妖精②

大妖精の一部である小さな妖精は、泉からはぐれて夜この付近に浮かんでいる。地面から少し高い位置にいるので、簡単には手が届かない。近くのデク花を使ってジャンプし、上空から捕まえよう。



➡ジャンプが苦手なら、昼間に洗濯場へ行くといいぞ。

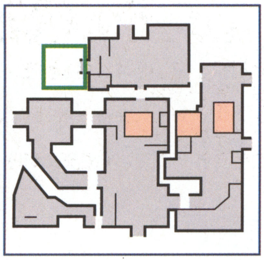
CHART 攻略 シナリオ攻略❶

ゲームスタート



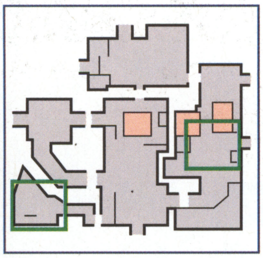
① オープニング

- スタルキッド、チャット、トレイルと出会う
- スタルキッドにエポナと時のオカリナを奪われる
- デクナッツの姿にされたあと、チャットが仲間に
- 時計塔の地下で、しあわせのお面屋に出会う
- クロックタウンへ



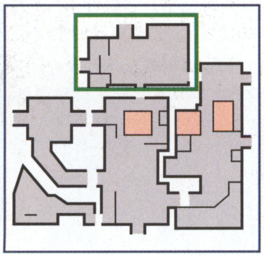
② 妖精の泉

- クロックタウン北、妖精の泉ではぐれた妖精探しを頼まれる



③ クロックタウン

- 町の中ではぐれ妖精を捕まえる
- 復活した大妖精から魔力を授かる



④ クロックタウン北

- シャボンで青い風船を割り、ジムと話をする
- ボンバーズの入団テストを受け、アジトへ入る暗号を教えてもらう

① オープニング

森の中から始まり、時計塔へ着くまでは基本的に一本道。特別何が起こるというわけではないが、デクナッツにされたあとは少し操作を練習しておくといい。とくにデク花ジャンプは飛行時間ではなく、飛行距離でデク花が枯れることを理解しておきたい。ついでにルピーを少し稼いでおけば、このあとのクロックタウンで施設を利用したりマップを買うのが楽になるぞ。



⬆操作についてはチャットが教えてくれる。きちんと覚えておこう。

③ クロックタウン

妖精の泉で頼まれた、はぐれ妖精のいる場所は時間によって変わる。昼間は洗濯場を流れる川の上、夜はクロックタウン東の小さな広場の上空だ。どちらかといえば洗濯場のほうが捕まえやすいので、時間が早いうちに行っておくといいぞ。無事捕まえたら泉に戻ると、復活した大妖精が魔力を授けてくれる。これでデクナッツリンクはシャボンが撃てるようになり、風船を割ることが可能になるのだ。



⬆洗濯場の妖精は水面飛びで捕まえる。こちらのほうが断然ラクだ。



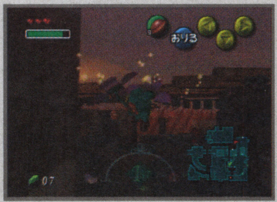
⬆シャボンの撃ちすぎで魔力が減ったら草を刈り、魔法のツボを探そう。

④ クロックタウン北

青い風船を狙っているジムの代わりに、風船を割ってから話しかけるとボンバーズの入団テストが始まる。翌朝6時までに5人の団員を捕まえなければならないが、タウン北にふたり、東にふたり、西にひとりという場所は決まっているから楽勝。ただし始める時間が遅すぎると少しやっかいだ。その場合は朝になってからジムに話しかけよう。無事団員になれれば、アジトに入る暗号を教えてもらえる。



⬆コッコをつかんで逃げる団員。その前に下から撃つと、コッコを離すぞ。



⬆宿屋のバルコニーにいる団員へは、デク花ジャンプで近づこう。

⑤ 天文観測所

ボンバーズのアジトへの入り口を守る団員に暗号を言うと、地下通路に入れる。途中で出るスタルフォスはシャボンで倒そう。通路を抜け天文観測所へ着いたら、さっそく望遠鏡で外をのぞいてみる。時計塔の頂上に視点を合わせ、ズームアップするとスタルキッドが見つかるはずだ。同時に月の涙が落ちてくるから、外に出て忘れず回収しておこう。



⬆デクナッツリンクは水に弱い。途中の足場を利用して無理せず進もう。

⑥ クロックタウン南

天文観測所で月の涙を手に入れたらクロックタウンへ。南エリアにあるデク花に近づくとアキンドナッツが現れ、月の涙を欲しがる。ケチケチせず渡してあげよう。これで土地の権利書が手に入り、デク花が使えるようになる。あとは、最期の日の午前0時までとくにすることはない。それまでのあいだは町を見物したり、ミニゲームをプレイするなどして時間をつぶしていよう。



⬆最期の日に完成するやぐらの上には宝箱が。デク花を使えば取れるぞ。

⑦ 時計塔

時計塔の扉が開くのは、最期の日午前0時。時計塔が変形するムービーが始まったらすぐ南エリアへ戻り、デク花ジャンプで扉へ向かおう。そこには探し求めていたスタルキッドがいるが、空中を飛んでいるためシャボンを使うしかない。シャボンが当たるとスタルキッドは時のオカリナを落とすので、すぐ拾いにいこう。これで時の歌を思い出す。奏でることで時間を最初の日に戻し、セーブもできるぞ。



⬆攻撃はしてこないので安心。落ち着いてZ注目し、シャボンを当てよう。



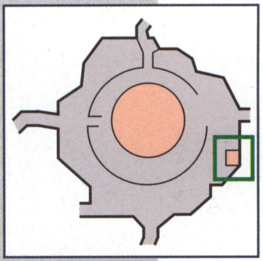
⬆この時点ではスタルキッドは倒せないので、時間を戻すしかなす術がない。

⑨ クロックタウン南

小さいながらも剣と盾を持ったリンク。その姿を町の衛兵に見せると、一人前の戦士と認めてくれる。これでようやくクロックタウンの外へ出られるのだ。そのまますぐ沼地方面へ向かってもいいが、その前にタウンをひと回りしておきたい。とくにお店では、デクナッツのときと違ってちゃんと買い物ができるはず。最低でもボム袋を買っておこう。

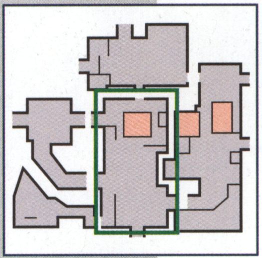


⬆町の外に広がる広大なタルミナ平原。ここからが、いよいよ本番だ。



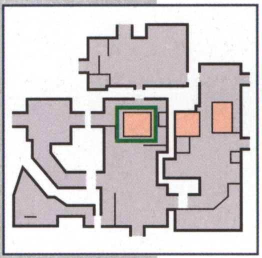
⑤ 天文観測所

- 暗号を使って地下通路に入り、天文観測所へ向かう
- 望遠鏡でスタルキッドを見つけたあと、月の涙を手に入れる



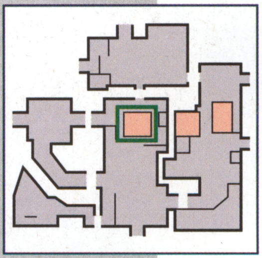
⑥ クロックタウン南

- アキンドナッツに月の涙を渡し、代わりに土地の権利書をもらう



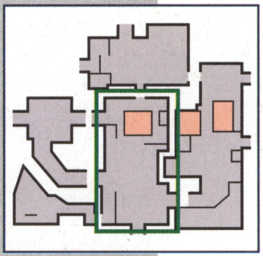
⑦ 時計塔

- 最期の日、午前0時に開く扉をくぐり時計塔内部へ
- スタルキッドと再会し、時のオカリナを手に入れる
- 時の歌を奏でて、時間を最初の日に戻す



⑧ 時計塔地下

- しあわせのお面屋と再会、いやしの歌を教えてもらう
- 元の姿に戻り、デクナッツの仮面を手に入れる



⑨ クロックタウン南

- リンクの姿で衛兵に話しかけ、道を通してもらう
- タルミナ平原をウッドフォール方面へ向かう

MAP 攻略 タルミナ平原

アイコン説明

宝箱 / 穴 / マメ植え場 / ゴシップストーン / デク花 / イベントポイント / 岩 / ツボ / グエー周回ルート

EVENT 幽霊ダンサーカマロ

雪原に立つキノコ型の岩の上に、1ヵ所だけ石のサークルがある。ここには深夜になると、ダンサーの幽霊が現れるのだ。彼の未練は自分の踊りが後世に伝えられないこと。何とかしてあげられないのか?



➡生前はカリスマダンサーとして有名だったらしい。

EVENT 謎の石組み❶

ここの壁には、北斗七星の形に並んだ7つの石が埋め込まれている。いったい、誰が何のためにこんなものを作ったのだろうか?



➡破壊すればルピーが出てくるが、正体は不明だ。

EVENT 謎の石組み❷

こちらの壁には5つの石が埋め込まれている。平原北西の石組みが北斗七星（おおぐま座）とすれば、さしずめこちらはカシオペア座? どちらにしてもその正体は不明。ルピー稼ぎにはなるのだが……。



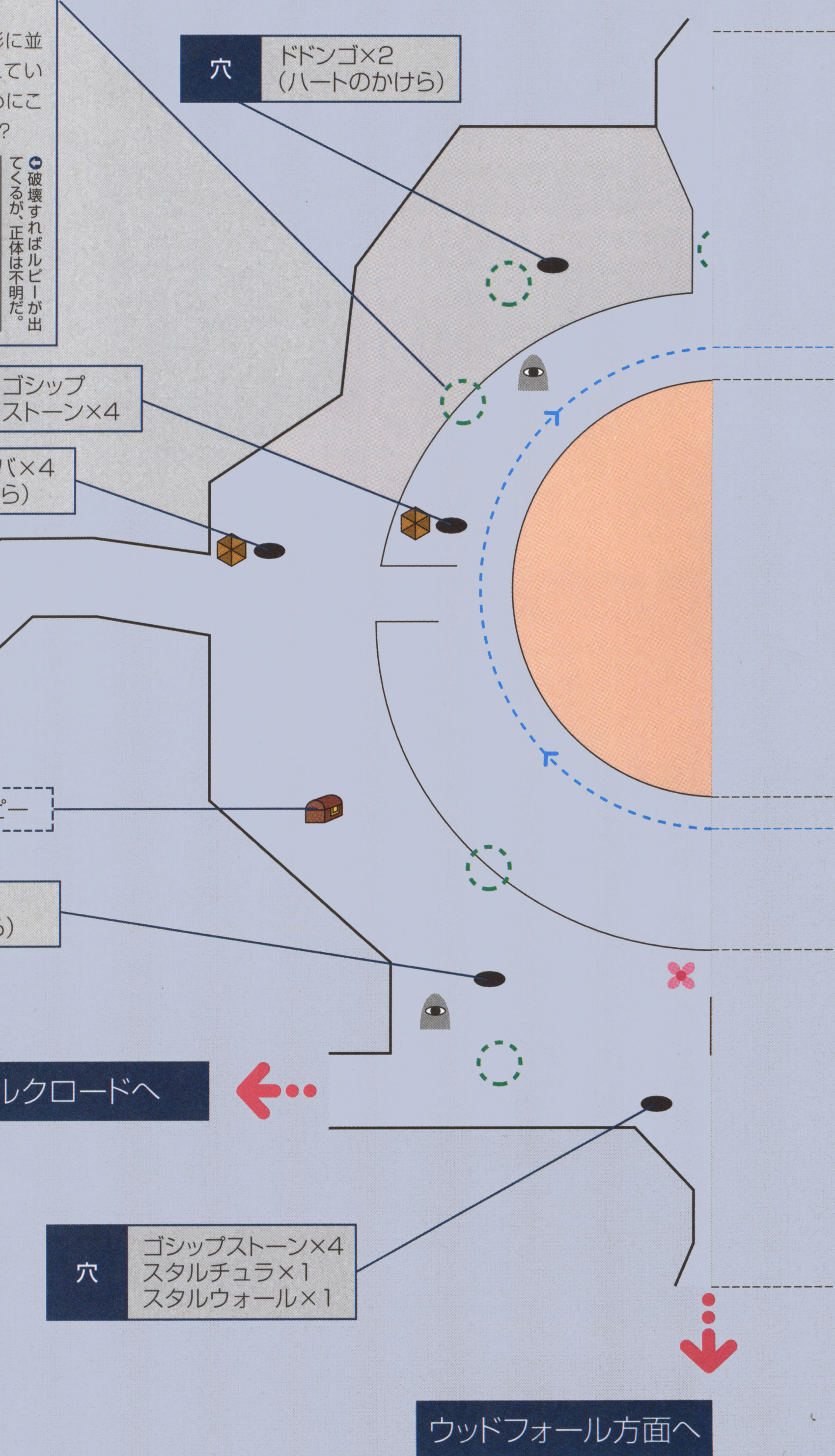
➡タルミナの地からも、こんな星座が見えるのか?

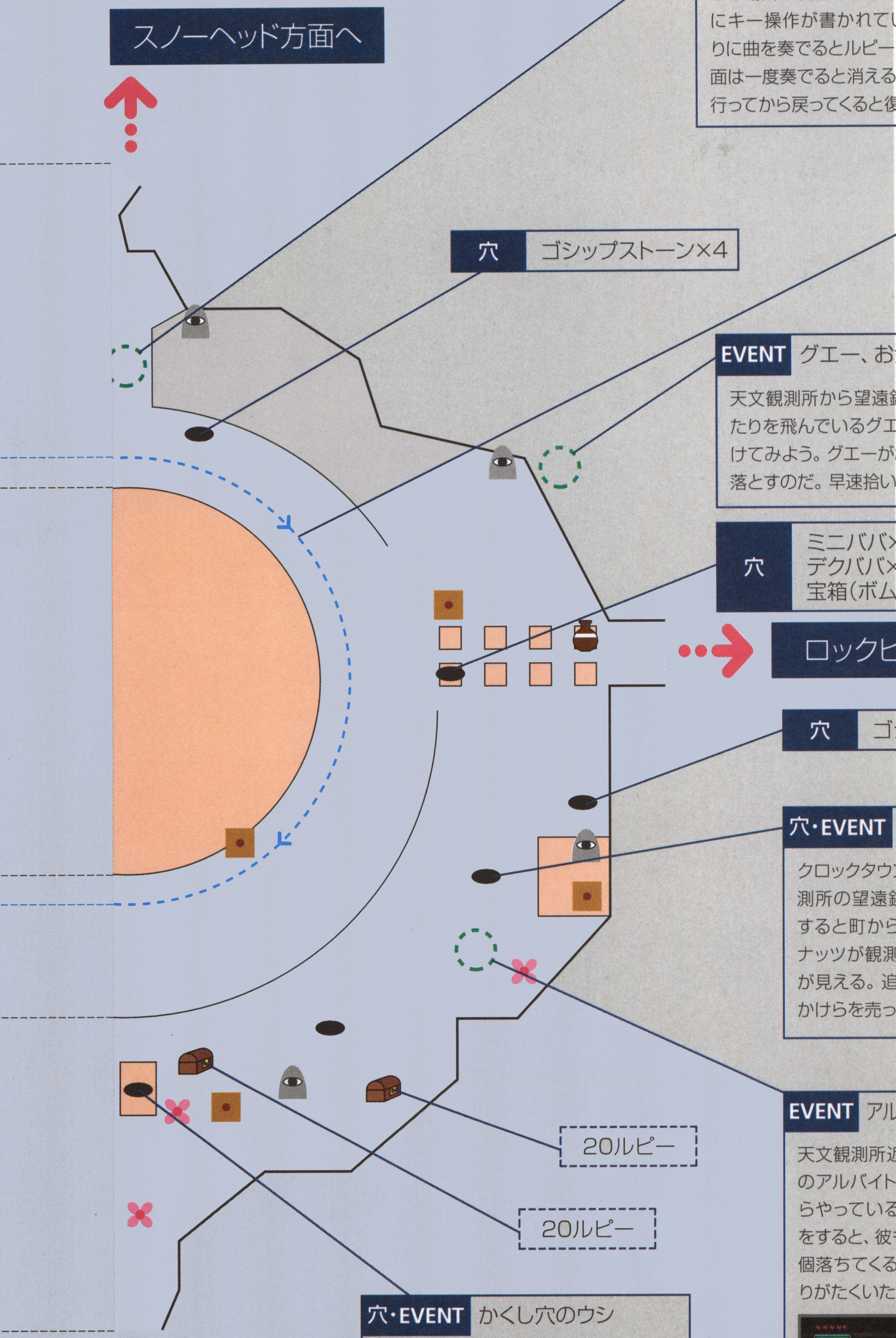
EVENT 恐怖のタックリー

この付近には恐ろしいモンスター、タックリーがいる。なぜなら、コイツはリンクの持ち物を盗むことがあるからだ。盗まれたものはクロックタウンのマニ屋に売られてしまうので、買い戻すしかないぞ。



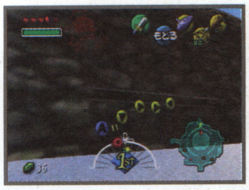
⬆剣や盾が盗まれることも。そうなったら、手痛い出費を覚悟しよう。





EVENT 壁の五線譜

この場所の石壁には五線譜があり、そこにキー操作が書かれている。そのとおりに曲を奏でるとルピーが手に入る。譜面は一度奏でると消えるが、別の場所へ行ってから戻ってくると復活するのだ。

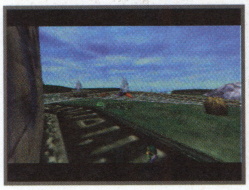


どこかで奏でた記憶のある、なつかしい曲の譜面も。

穴 ゴシップストーン×4

EVENT 歌好きグエー

クロックタウンの周囲を高速で飛んでいるグエー。こちらを攻撃することもなくひたすら周回しているが、近づいたところで曲を奏でるとルピーを落とし始める。追いかけて、できるだけルピーを集めよう。



好みがあるらしく、目覚めのソナタには反応するぞ。

EVENT グエー、お金を落とす

天文観測所から望遠鏡で、このあたりを飛んでいるグエーを追い続けてみよう。グエーが20ルピーを落とすのだ。早速拾いに行こう。

穴 ミニババ×1
デクババ×2
宝箱(ボムチュウ)×1

穴 ゴシップストーン×4

穴・EVENT アキンドナッツの倉庫

クロックタウン脱出後、再び天文観測所の望遠鏡をのぞいてみよう。すると町から飛び立ったアキンドナッツが観測所近くの穴に入るのが見える。追って行くと、ハートのかけらを売ってくれるのだ。



じつは秘密の倉庫だったらしい。ということは、これは口止め料？

EVENT アルバイターのヘソクリ？

天文観測所近くの木には、雑貨屋のアルバイトがしがみついて何やらやっている。木に回転アタックをすると、彼もろとも赤ルピーが2個落ちてくるぞ。彼には悪いがありがたくいただいてしまおう。



ルピーはそのうち消えてしまう。もったいないよね。

穴・EVENT かくし穴のウシ

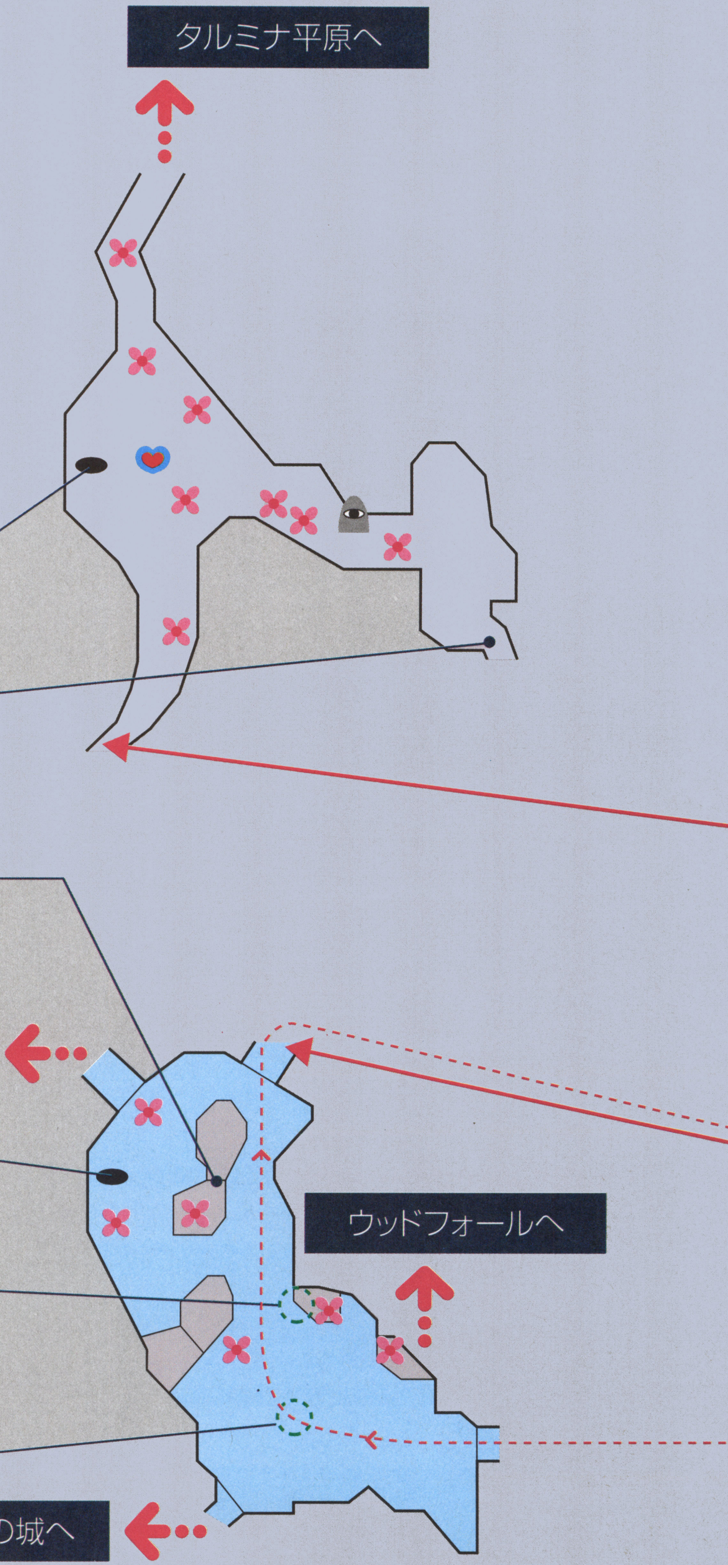
木でできたトンネルの中にバクダンをしかけると地面に穴が開き、中で2頭のウシを発見できる。じつはこの穴、振動パックがないとまず見つからない。振動パックを持っていたら、迷わず使おう。

MAP 攻略 沼地方面

沼地

アイコン説明

- ゴシップストーン
- フクロウの像
- 穴
- ツボ
- デク花
- ハチの巣
- ハートのかけら
- イベントポイント
- ボートクルーズルート

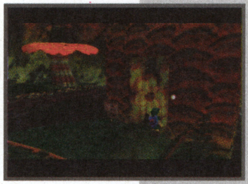


穴	ミニババ×1 デクババ×2 宝箱(20ルピー)×1

沼の射的場
24時間営業

EVENT 沼のクモ館

入り口をクモの巣でふさがれた謎の場所、ここが"沼のクモ館"と呼ばれる建物だ。中には前作でおなじみ、あの黄金のスタルチュラが大量発生しているぞ。詳しくは54ページを参照してほしい。


↑入り口を炎で焼き払って侵入。中には一体何があるのか……？

穴	ミニババ×1 デクババ×2 宝箱(20ルピー)×1

EVENT フクロウとのきずな

ここにある石版の前で、巨大なフクロウと話ができる。さらに石版に書かれている大翼の歌を覚えられるぞ。各地に点在するフクロウの像を剣でたたいておけば、これを奏でるだけで瞬間移動できるのだ。

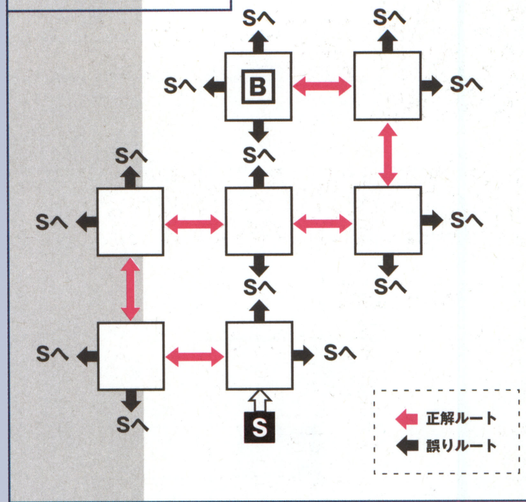


↑移動の手間を大幅に省くことができる便利な歌。ぜひ活用しよう。

EVENT 発着場

ボートクルーズに乗っていると、この場所で一度停止する。デクナッツの城へ行きたければ降りよう。途中のダイオクタを倒したい場合や、この先で写し絵を撮りたければ、降りなくてもかまわない。

不思議の森 MAP



EVENT 不思議の森

この森は、正しいルートを通らないと奥へは行けない。しかも毎日ルートが変化するという奇妙な場所だ（マップは1日目のもの）。入り口にいるサルが正解を教えてくれるので、遅れずについていこう。



⬆途中の敵は無視して、とにかく奥へと進むことに専念しよう。

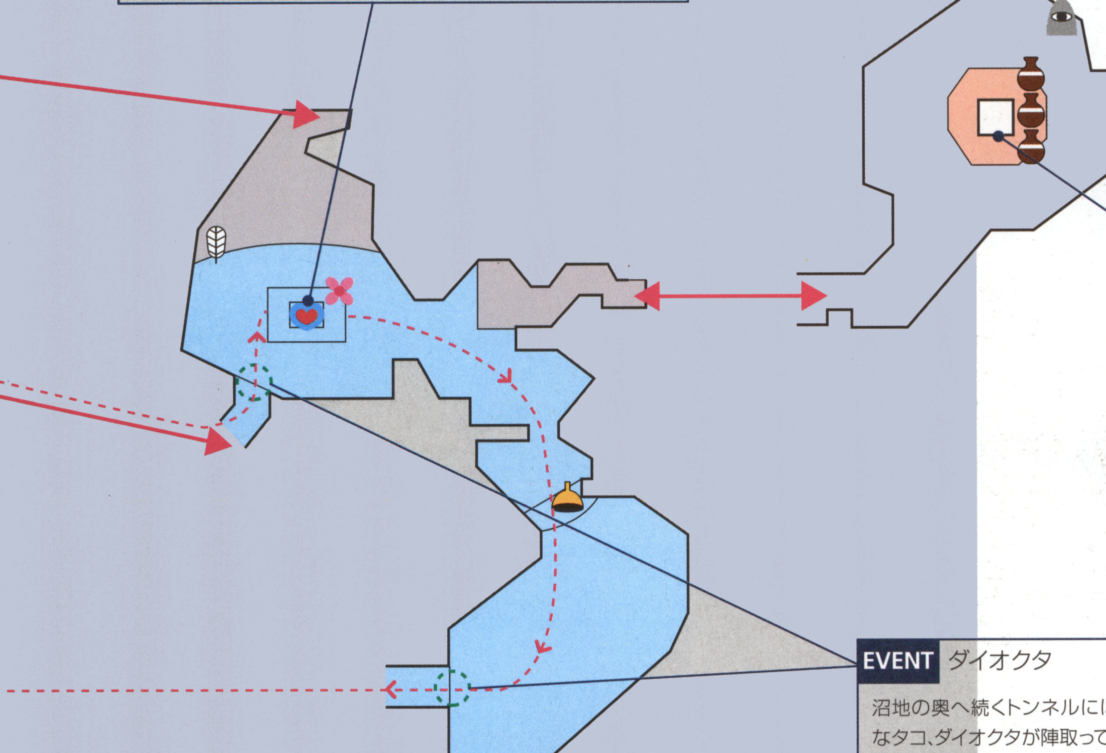
EVENT 沼の観光ガイド

建物の中では、沼地の写し絵コンテストが開催中。イベントで写し絵の箱をもらっていれば参加できるぞ。コンテストの対象は沼地の写し絵だけだが、ほかの場所で撮ったものを見せても何かあるかも？



⬆ボートクルーズに乗れば、いい写し絵が撮りやすいぞ。

不思議の森へ



EVENT 魔法オババのクスリ屋

3種のクスリを売っている店で、とくに魔力回復の緑のクスリにはお世話になるかも。しかし材料がないため残念ながら青いクスリを買うことはできない。どこかで材料が見つかったら持ってきてみよう。



⬆香りの強いキノコが必要。鼻がよければ見つかる？

EVENT ダイオクタ

沼地の奥へ続くトンネルには巨大なタコ、ダイオクタが陣取っている。接近すると吸い込まれてダメージを受けるぞ。水中へ攻撃できる武器が手に入るまでは、ボートクルーズで蹴散らすのが安全だ。



⬆ダイオクタを倒したら、水面飛びで移動すればルピーがかからない。

デクナッツの城

アイコン説明

- デク花
- マメ植え場
- 穴
- ツボ
- ハートのかけら
- イベントポイント
- デク花ジャンプのルート

EVENT 捕らわれのサル

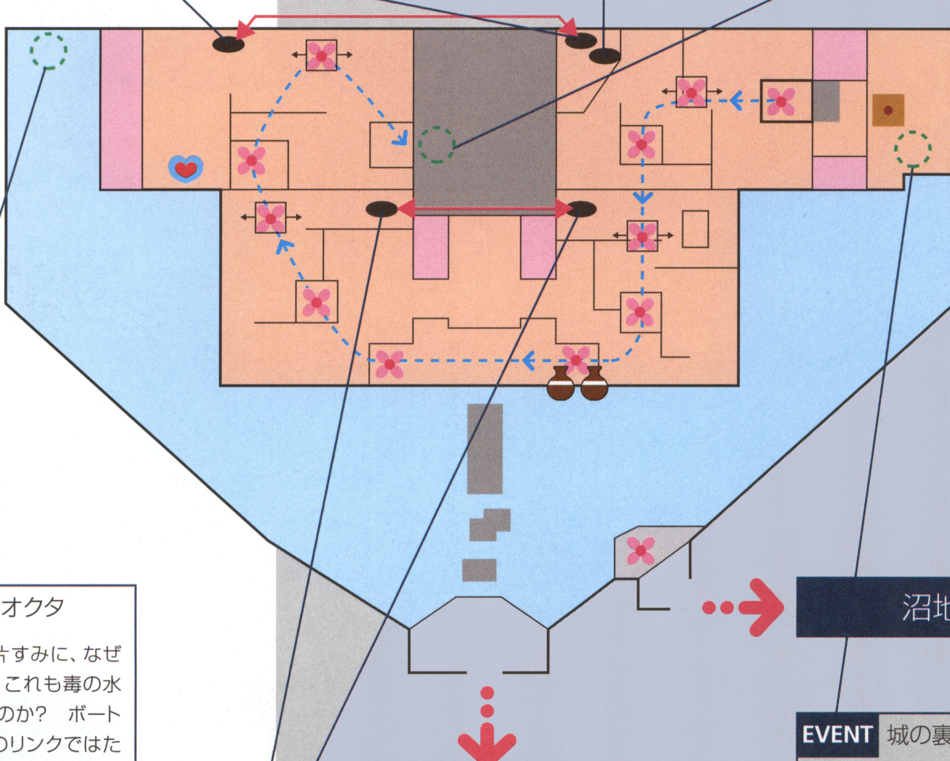
デク王の間から見える、捕らわれの白いサル。彼の元へ行くには城の裏庭をスタートして、中庭上空をデク花ジャンプで飛んでいかなければならない。落ちたらやり直しなので慎重にルートを見定めよう。



●このサルに会わないと神殿への道は開けないのだ。

穴　魔法のマメ屋
宝箱（20ルピー）×1

穴　デクババ×1



EVENT 謎のダイオクタ

デクナッツの城の片すみに、なぜかいるダイオクタ。これも毒の水があふれたせいなのか？　ボートがない以上、現状のリンクではたちうちできない。何かがありそう、ということだけは覚えておこう。



●よく見ると背後にトンネルが。とおせんぼしてる？

穴　クロボー×10
デクババ×2
スタルウォール×4

EVENT 城の裏庭

ここが捕らわれたサルのいる場所へ続く、デク花ジャンプルートのスタート地点。ただし魔法のマメと泉の水を持ってこなければ無意味だ。どちらも城の中庭の地下、魔法のマメ屋のいる穴で手に入るぞ。



●マメ植え場、魔法のマメ、泉の水は3つでワンセットだ。

ウッドフォール

アイコン説明

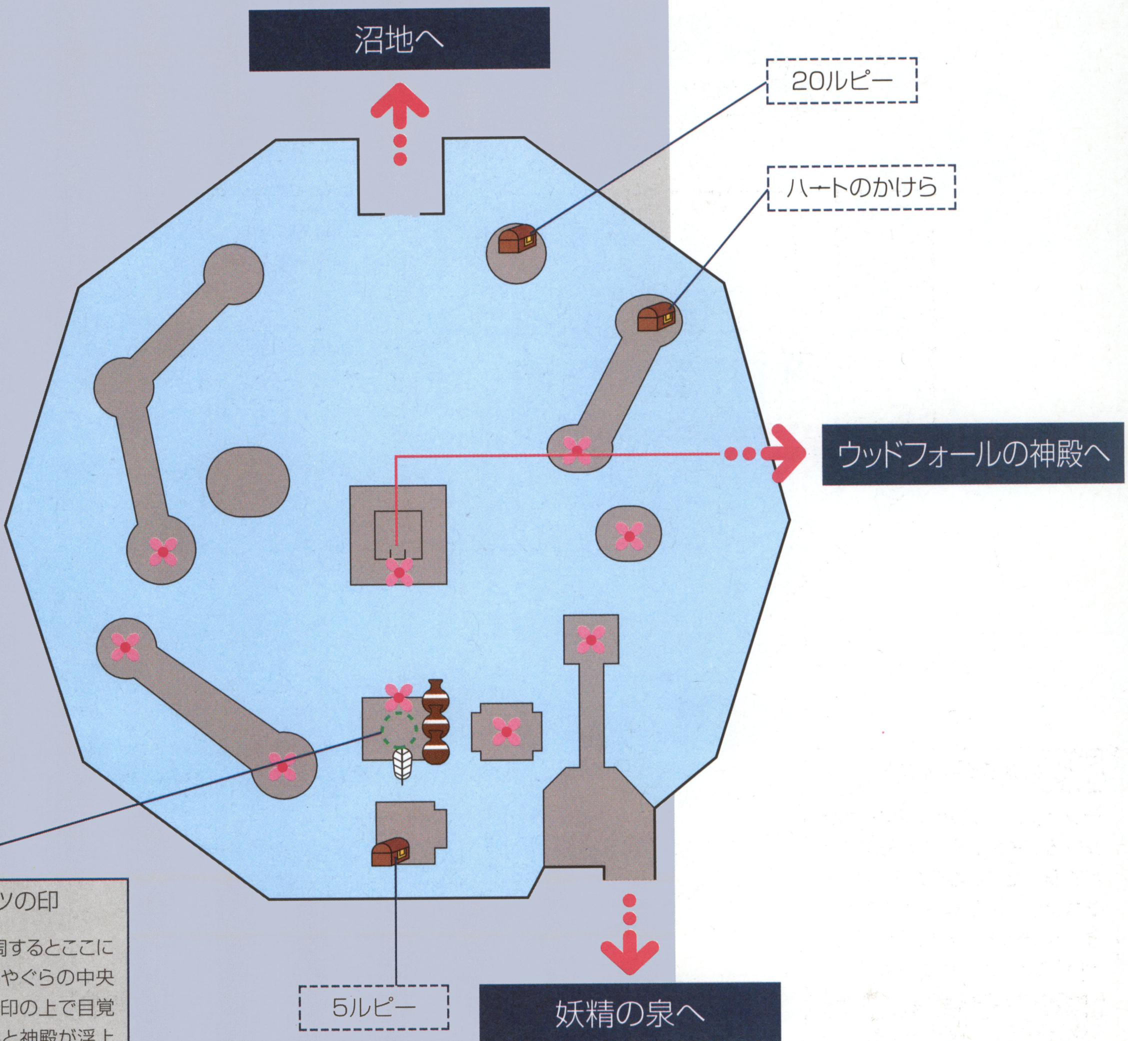
- 宝箱
- デク花
- ツボ
- フクロウの像
- イベントポイント

One Point Tech! 高速移動を活用しよう

回転アタックのような移動速度が上がるアクション中は、ジャンプの飛距離も伸びる。これを使うと普段は行けない場所へ行けることがあるぞ。あと少しで届かない、という場所で試してみよう。



↑普通のジャンプでは届かないが、回転アタックから飛ぶとこのとおり。



EVENT デクナッツの印

ウッドフォールを半周するとここにたどり着ける。このやぐらの中央にあるデクナッツの印の上で目覚めのソナタを奏でると神殿が浮上するぞ。ただし湖全体に響くような楽器を使わないと効果はない。

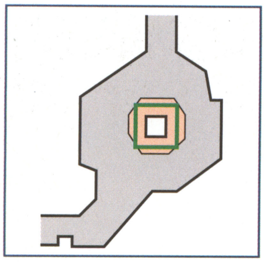


←高らかに響くデクラッパ。いまこそ神殿が目を覚ます!!

CHART 攻略 シナリオ攻略❷

クロックタウン

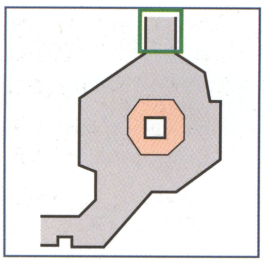
↓



⑩ 沼地

- 魔法オババの薬屋へ向かう
- コタケと話し、コウメが不思議の森から戻ってきていないことを聞く

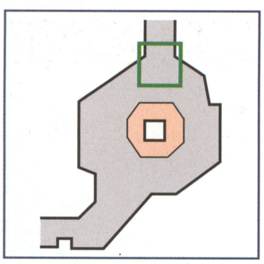
↓



⑪ 不思議の森

- 森の奥で倒れているコウメを見つけ、話をする
- 薬屋に戻りコタケに事情を説明、赤いクスリ入りビンをもらう
- 不思議の森に戻り、コウメに赤いクスリを手渡す

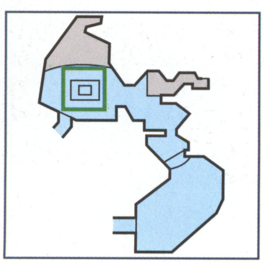
↓



⑫ 沼地

- 森の出口で3匹のサルに出会い、仲間の救出を頼まれる

↓



⑬ 沼の観光ガイド

- 戻ってきたコウメに話しかけ、ボートクルーズに乗る

⑩ 沼地

初めてタルミナ平原から沼地へやってくると、ボートクルーズは営業しておらず、しかも川をダイオクタがふさいでいるのがわかる。そのため、まずは魔法オババの薬屋を訪れることになるはずだ。薬屋に入ったら、コタケからコウメの行方を聞き、不思議の森へ向かおう。コウメを見つけてボートクルーズを動かすことが、沼地攻略の第一歩なのだ。



⬆沼を渡って薬屋へ行く。ここで水面とびの練習をしておくといいぞ。

⑪ 不思議の森

コウメが行方不明になった不思議の森は、正しいルートで進まないと入り口に戻ってしまう。ただしぐ案内役のサルが見つかるので、ついていけば簡単に奥までいけるぞ。見失った場合はサルの声を頼りに進むか、一度入り口に戻って出直そう。森の奥でコウメを見つけたら必ず話をすること。その後薬屋でコタケに状況を話すと赤いクスリ入りビンがもらえるので、コウメに届ければいいのだ。



⬆2日目以降は森の中にコタケがいる。場所は違うが話すことに違いはない。



⬆森の中は毎日ルートが変わる。スナッパーを相手にするヒマはないぞ。

⑬ 沼の観光ガイド

沼の観光ガイドへ戻ってくると、復活したコウメがボートクルーズの受付をやっている。話しかけると、「お礼に」と1回だけタダで乗せてくれるぞ。ボートクルーズで進めば途中のダイオクタはあっさり倒せる。発着場に着いたあとはすぐ降りてもいいが、沼地の探索をしたいならば観光ガイドまで戻り、そのあと水面飛びで移動するようにするとルピーを使わなくてすむぞ。



⬆途中で見つかる謎のカエル。やはり今回も歌が関係しているか?

⑮ 城の中庭

デクナッツの城の中庭は左右に分かれており、4カ所の穴によって地下で結ばれている。魔法のマメ屋がいる穴は、城門から向かって右側にあるが、そこへたどりつくには左の中庭からの地下通路を通るしかない。右側は無視して、最初から左の庭へ入ろう。見張りのデクナッツに見つかってしまう場合は、夜間にチャレンジしよう。視線が表示されるのでわかりやすいぞ。



↑視線が点線で見えるからラク。これに触れないように庭の奥へ。

⑯ 城の裏庭

魔法のマメと泉の水を裏庭のマメ植え場で使い、マメの木に乗ったら、いよいよ難関の中庭越えだ。基本的には途中に配置されているデク花を使ったデク花ジャンプで進めばいいのだが、問題がふたつある。ひとつは見張り用に配置されているオコリナッツ。コイツらの吐き出してくるタネに、飛んでいる最中当たれば墜落だ。もうひとつは移動する床。この2点を克服しなければ先へは進めないぞ。

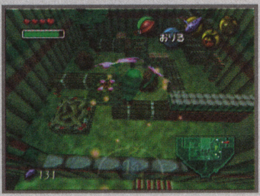
ポイント❶ オコリナッツの対処法

もっとも簡単なのは、デク花ジャンプをする前に遠くからシャボンで倒してしまうこと。オコリナッツはタネを少し上向きに飛ばしてくるので、同じ高さにいればさほど気にしなくても当たらないぞ。魔力がないなら、上空からデクの実バクダンを使うか、タネをかわしつつ強引に近づいて攻撃するしかない。



ポイント❷ 移動床のタイミングを見切る

移動床の動きは一定なので、床の移動を先読みして、こちらの動きを合わせるといい。苦手という人は、飛んでいる最中むやみに進まず床の動きをじっくり見ること。ホバリングしていると高度は少しずつ下がるが、移動しなければデク花が散ることはないぞ。この状態で飛び移るチャンスを待とう。

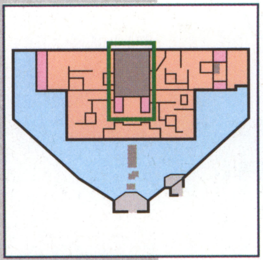


⑱ ウッドフォール

奥へのルートはほぼ一本道だが、オコリナッツとヒップループが行く手をふさいでいる。とくにヒップループの体当たりは強力で、防御しているだけだと毒の湖に落とされることもあるぞ。離れた場所からシャボンで倒すか、ガードしつつ広い場所まで誘導、そのあとで攻撃するといい。無事やぐらにたどり着いたら目覚めのソナタを奏でよう。いよいよウッドフォールの神殿へ挑戦だ。

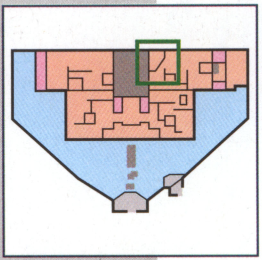


↑オコリナッツはシャボンで倒しにくい。デクの実バクダンを使おう。



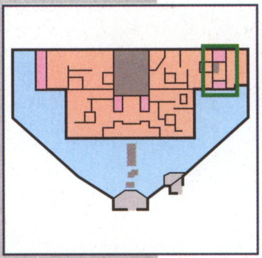
⑭ デクナッツの城

- デク王の間で、行方不明になった姫と捕らわれているサルの話を聞く
- 王の間から出てきたところでサルに会い、仲間のサルを救う手掛かりを聞く



⑮ 城の中庭

- 見張りに注意しつつ進み、中庭地下にいる魔法のマメ屋からマメを買う



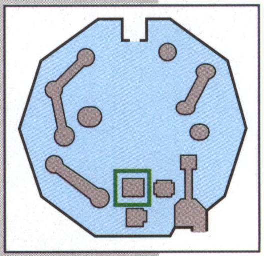
⑯ 城の裏庭

- マメ植え場に植えたマメに泉の水をかけ、マメの木に育てる
- マメの木に乗り中庭に出て、デク花ジャンプで捕らわれたサルの元へ行く
- サルとの会話後、デクラッパを見せて目覚めのソナタを覚える



⑰ 沼地

- デクナッツ専用のウッドフォール近道を進む
- 滝の横にある石版の前でフクロウと会話、大翼の歌を覚える

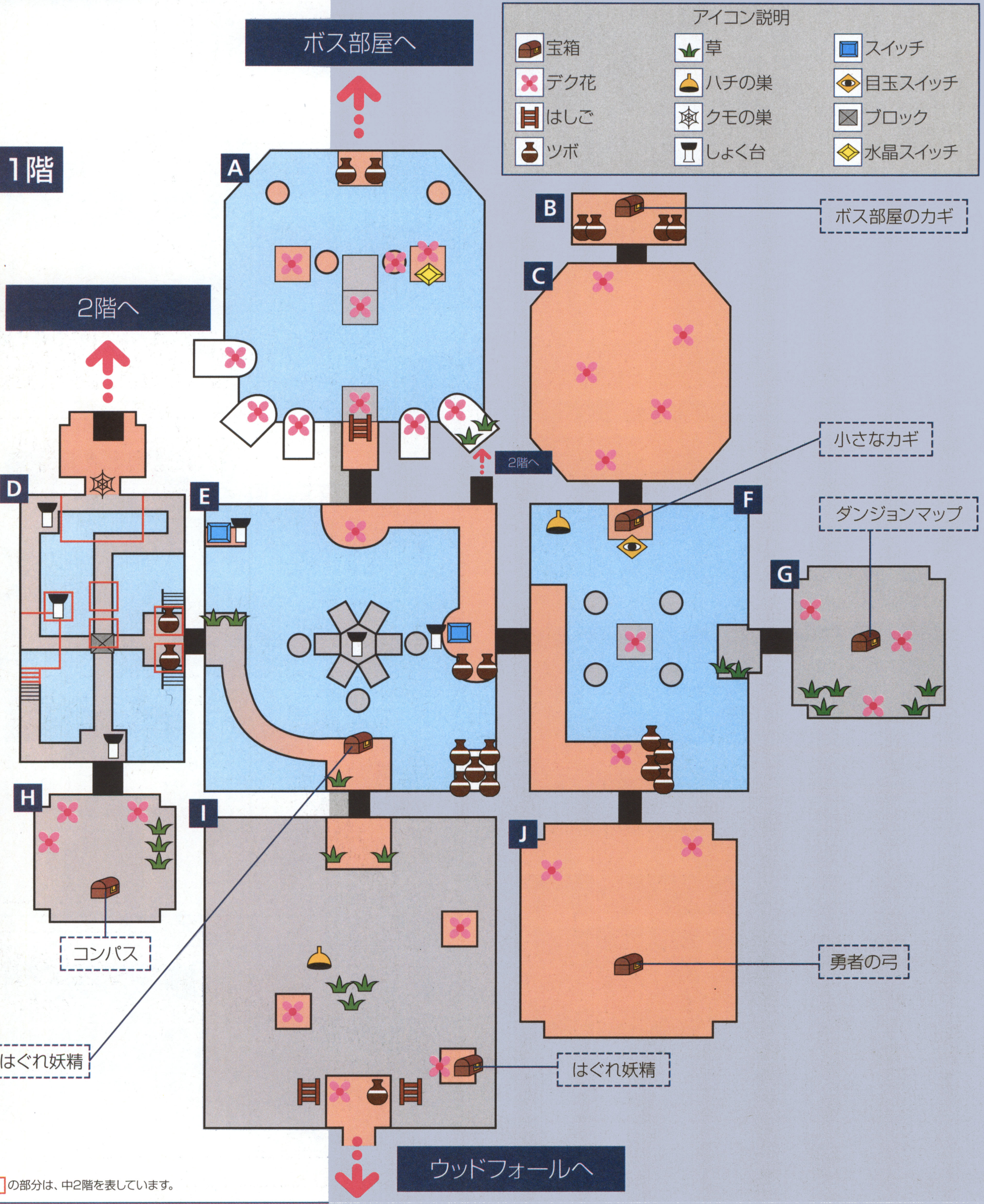


⑱ ウッドフォール

- やぐらまで移動、デクナッツの印の上で目覚めのソナタを奏で、神殿を復活させる
- デク花ジャンプを使い、ウッドフォールの神殿へ向かう

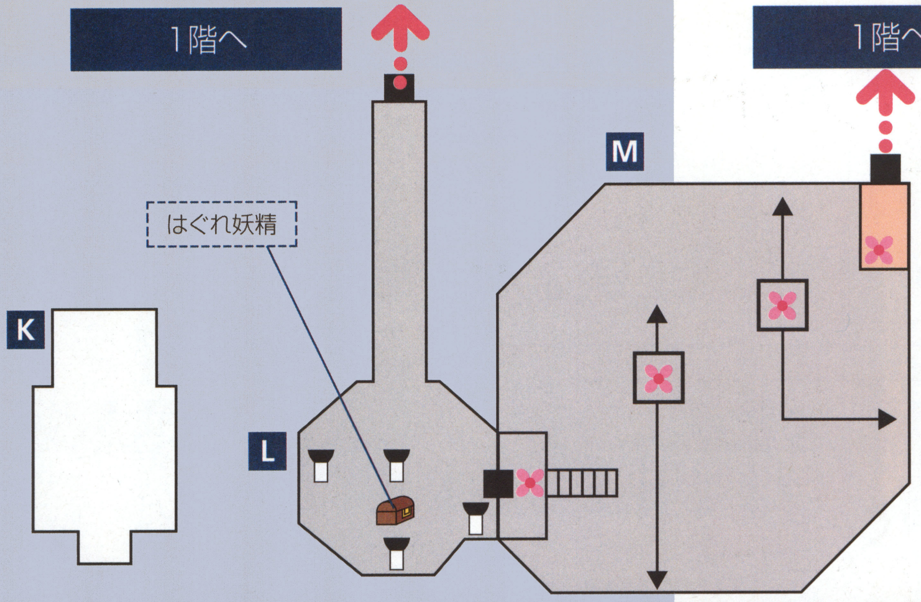
DUNGEON
攻略

ウッドフォールの神殿攻略



□の部分は、中2階を表しています。

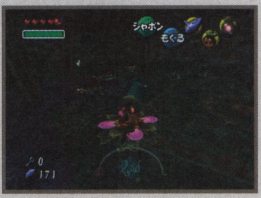
2階



攻略チャート

② 1階・部屋G

頑丈なこうらで身を守り突っ込んでくるスナッパー。こいつを真正面から倒そうとしてもムダ。スナッパーは、こうらに守られていない腹を攻撃しないと倒せないからだ。そこで、いったんデク花に潜り込んで、スナッパーが突撃してくるのを待とう。デクナッツリンクが潜り込んだデク花の上にスナッパーが乗った瞬間に飛び出せば、頭突きの要領で敵を倒すことができるぞ。

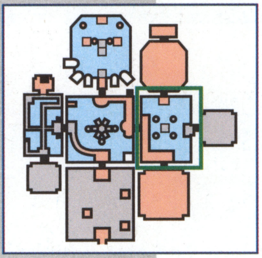

↑デク花の近くにスナッパーを誘導したら潜り込む。あとは待つだけ。

③ 1階・部屋D

この部屋は毒水のプールの上に、細い足場が渡してあるだけの危険な場所。しかもこの狭い足場を使ってしょく台の火を運ばなければならない。まず北西すみのしょく台付近にいるスタルチュラを倒し、つぎに足場中央のブロックを動かして南側の扉までのルートを確保。デクの棒を持ったら準備完了。棒に火がついたら最短ルートを選んで走れば間に合うが、足場から落ちないように十分注意しよう。

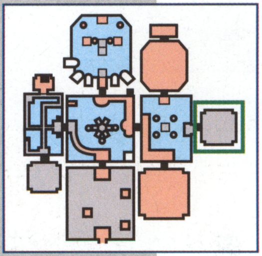

↑棒に火がつくと蛾が寄ってくる。ダメージは無視して、しょく台へ急げ!


↑ここで落ちたら致命的。とにかく2ヵ所にある階段を目指すしかない。



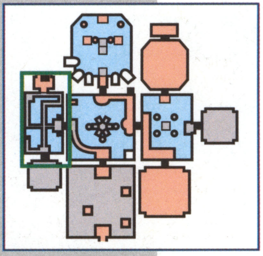
① 1階・部屋F

- 宝箱から小さなカギを手に入れる



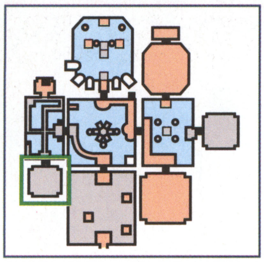
② 1階・部屋G

- スナッパーを全滅させ、ダンジョンマップを手に入れる



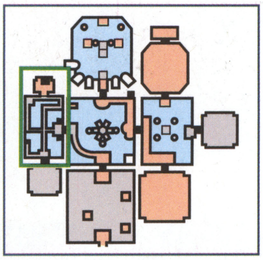
③ 1階・部屋D

- しょく台の火を運び、南側の扉を開ける



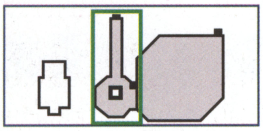
④ 1階・部屋H

- ドラゴンフライを全滅させて、コンパスを手に入れる



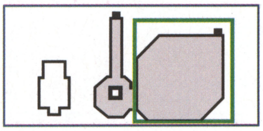
⑤ 1階・部屋D

- しょく台の火を運び、北側のクモの巣を焼き払う



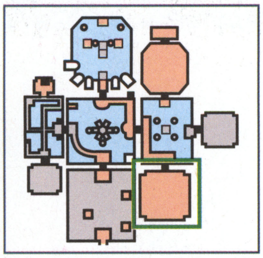
⑥ 2階・部屋L

- 3つのしょく台に火をつけ、東側の扉を開ける



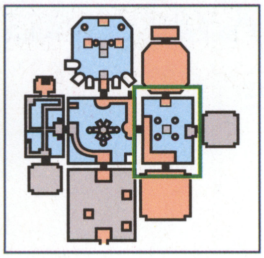
⑦ 2階・部屋M

- 移動する床を飛び移り、1階に続く階段へ向かう



⑧ 1階・部屋J

- ダイナフォスを倒し、勇者の弓を手に入れる



⑨ 1階・部屋F

- 目玉スイッチを矢で撃ち、中央の床を動かす

⑤ 1階・部屋D

またもや火運びだが、部屋Hの扉を開けるためにつけたしょく台はともっているはず。まずはここで棒に火をつけ、西側の階段を登って上のしょく台に火をつける。いったんデクの棒をしまったら、再度棒に火をつけてそのまま足場を飛び移る。これで火を消すことなく、クモの巣を焼き払うことができる。以前より時間に余裕があるので慎重にいこう。



⇧あせって斜めに飛ぶと届かない。真正面から足場を見て、確実に渡ろう。

⑥ 2階・部屋L

まずは大量発生しているクロボー退治が先決。部屋が真っ暗なうえ四方から襲ってくるので、剣で戦うのは苦しい。デクナッツリンクの回転アタックで一掃しよう。静かになったら中央のしょく台でデクの棒に火をつけ、3ヵ所のしょく台に火をともす。しょく台の位置がわかりにくく手間取るかもしれない。火が消えそうなら、一度棒をしまって再挑戦だ。



⇧しょく台は西、南、東にある。正確な位置は47ページのマップを参照のこと。

⑦ 2階・部屋M

何度も挑戦してきた、移動床を渡るデク花ジャンプの腕が試される。ドラゴンフライを倒して万全の体勢を整えたら、まずは最初の移動床へ。これは単純な左右移動だけなので難しくはない。ただしつぎの移動床は、途中で奥への移動が加わる。移動床が入り口から向かって右方向へ動いているときはジャンプしないように。落ちたときは床の穴に注意すること。1階の部屋Eからやり直しになるぞ。



⇧移動床から移動床へのジャンプは最適なタイミングをはかること。



⇧もし部屋Eに落ちたら、わざと水に落ちよう。また部屋Mに戻ってこられる。

⑧ 1階・部屋J

ダイナフォスはす速い動きで剣を振る強敵だ。炎を吐いてくるので、デクナッツリンクではなくリンクの姿で挑もう。まずは防御を固めながら、反撃の機会をうかがう。チャンスはダイナフォスの攻撃を接近して防御したとき。すぐジャンプ斬りを出せば、確実にヒットするぞ。ただし、その後はすぐバック宙で距離を離すこと。これで、直後に吐いてくる炎を避けられる。



⇧こちらがさきに手を出すとまず反撃される。あせらずチャンスを待て!

⑩ 1階・部屋C

最初はゲッコーだけが登場。さんざん挑発してくるが、まず相手の攻撃が当たることはないのでサクサク斬りつけよう。援軍のスナッパーを呼んだらすぐデクナッツに変身、デク花に潜る。スナッパー退治の要領でデク花から飛び出したあとは、リンクにチェンジして勇者の弓で逃げるゲッコーを撃つ。このくり返しで勝つことができるだろう。



↑必死で逃げるゲッコーは撃ちにくい。方向転換する隙をついて攻撃だ。

⑫ 1階・部屋E

矢は炎を通して撃つと、火がついたまま目標へ向けて飛んでいく。これがこの部屋の謎を解く重要なポイントだ。まずは中央のしょく台に火をつけるのだが、東側上の扉から部屋の中央を見ると、自分と中央のしょく台、そして火のついたしょく台が一直線に並ぶポイントがある。ここから矢を撃つのだ。しょく台に火がついて浄化装置が作動したら、装置に乗って同じ要領で北西のしょく台を狙おう。



↑浄化装置が作動すると、毒が消える。行動範囲が少し広がったかも？



↑北西のしょく台を狙うときは、中央のしょく台に近づくと当てやすくなるぞ。

⑬ 1階・部屋A

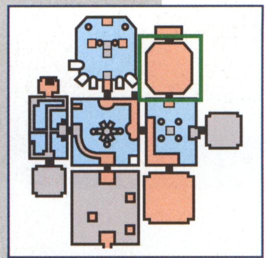
ここまでくればボス部屋は目の前。南側の棚に並んだデク花でできるだけ上へ移動したら、部屋中央東寄りの位置にある水晶スイッチを弓矢で攻撃しよう。すると部屋中央に立っている柱の上で、燃えている炎が消える。すかさずデク花ジャンプで柱へ移動、続けてジャンプすればボス部屋への扉にたどり着けるぞ。炎は一定時間が過ぎるとまた燃え出すので、できるだけ急いで渡りきろう。



↑この場所から水晶スイッチを撃ち、デク花ジャンプで飛んでいけばラク。

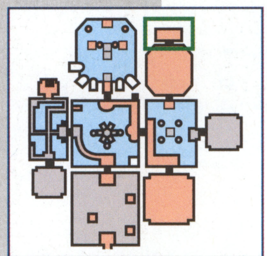


↑イヤらしい場所にスタルチュラがいる。ルピーはワナだと思って無視。



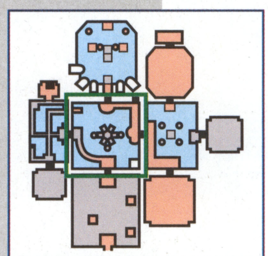
⑩ 1階・部屋C

- ゲッコーとスナッパーのコンビを倒す



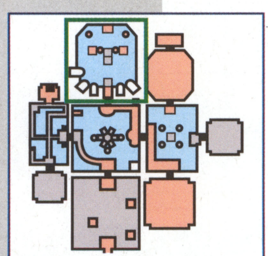
⑪ 1階・部屋B

- ボス部屋のカギを手に入れる



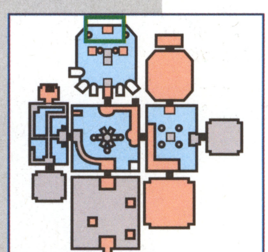
⑫ 1階・部屋E

- 中央のしょく台に火をつけ、浄化装置を作動させる
- 北西のしょく台に火をつけ、北側の扉を開ける



⑬ 1階・部屋A

- 足場を伝ってボス部屋へ



⑭ 1階・ボス部屋

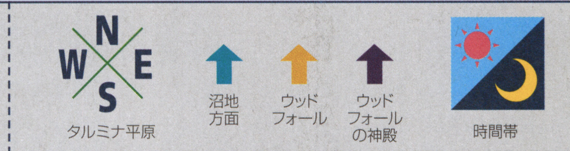
- 密林仮面戦士オドルワを倒す

MONSTER 攻略 モンスター攻略

モンスターの生息地について

今回紹介した範囲内で戦うことになるモンスターは全部で25体。それぞれの生息地と出現時間はすべて決まっている。データを右のモデルで紹介したので、冒険の参考にしてほしい。

生息地の見方

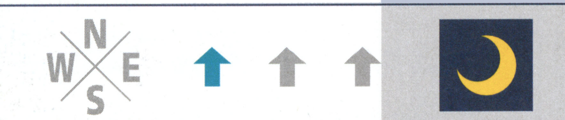


青バブル



青白い炎に包まれたドクロのモンスター。炎をまとった状態のこいつに体当たりされると呪われて少しのあいだ剣が抜けなくなる。離れて飛び道具で倒すか、防御して炎が消えたところを剣で斬ろう。

生息地

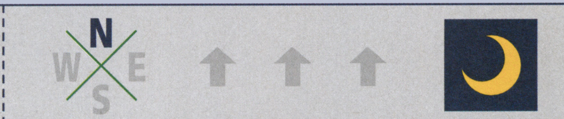


イーノー



雪玉をガンガン投げてくるうっとうしいモンスター。大きさは2種類あり、大きいものを攻撃すると小さいイーノー3体に分かれる。なにか炎を発する武器があれば簡単に倒せるが、持っていない場合は地道に攻撃しよう。

生息地

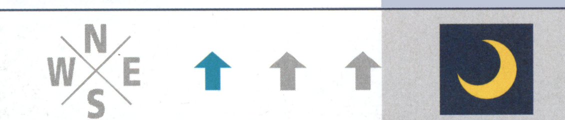


ウルフォス



オオカミ男のようなモンスターで、す速い動きと両手のツメが最大の武器。ただし尻尾が弱点で、そこを狙えば一発で倒せる。両手を使った連続攻撃をかわせば後ろを向いた形になるので、ジャンプ斬りなどで攻撃しよう。

生息地

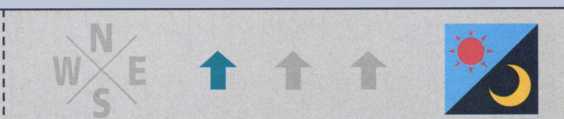


オクタロック

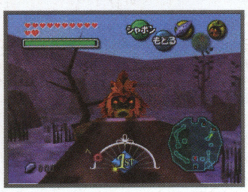


タコ型のモンスター。水中に潜んで、ときおり顔を出しては石をはきかけてくる。ある程度接近してZ注目、石をはいてきたら盾で防御しよう。すると盾に当たってはね返った石で逆にダメージを与えられるぞ。

生息地

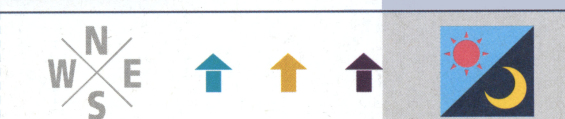


オコリナッツ



凶暴化したデクナッツの一種で、普段はデク花に潜っているが、近づくと顔を出しタネを撃ってくる。ただ少し斜め上へ飛ばすので、歩いて近づけば安全。接近して倒そう。そのあとはデク花をジャンプに利用できるぞ。

生息地

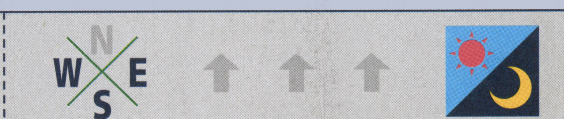


グリーンチュチュ



身体の中に魔法のツボを抱えた、スライム状のモンスター。魔力が少なくなってきたら狙って倒そう。体力は低いが、切り裂くタイプの攻撃でなければダメージを与えられない。体当たりや鈍器での攻撃は使わないように。

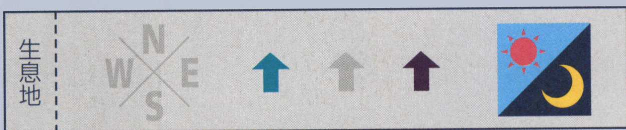
生息地



クロボー



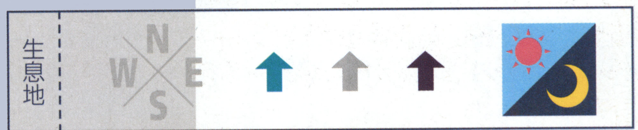
弱くて数が多いという、典型的なザコモンスター。全身真っ黒なので、暗闇で出会うと目の部分しかわからない。ひたすら攻撃しまくるのがいちばんだ。回転斬りや回転アタックのような、全方向に攻撃できる技で倒そう。



ジャイアントビー



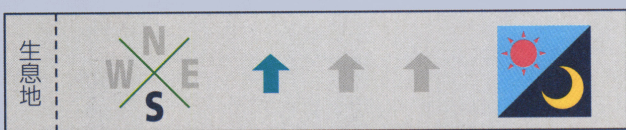
巨大化したハチのモンスター。動きがす速く、しつこくまとわりついてくる。ハチの巣を撃ち落としたあとで飛び出してくることが多いぞ。飛び道具で倒そうとしてもまず間に合わないので、ダメージ覚悟の接近戦が確実。



スタルウォール



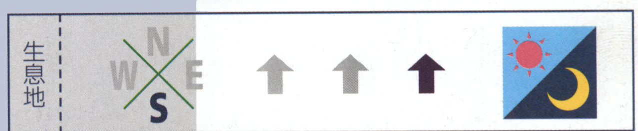
壁にはりついている小型のクモのモンスター。普段はじっと動かないが、獲物が近づくとす速い動きで体当たりしてくる。弓矢などの飛び道具が使える状態ならばそれで攻撃し、倒したあとでゆっくりと壁を登ろう。



スタルチュラ



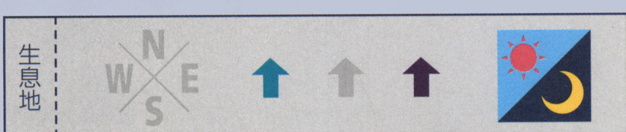
クモ型モンスターのなかでは大きめ。天井付近に待機し、獲物が近づくと降りてくる。背中が非常に堅く攻撃を通さないが、逆に腹のほうはやわらかい。射程の長い武器や飛び道具をかまえ、腹を見せたときに攻撃だ。



スナッパー



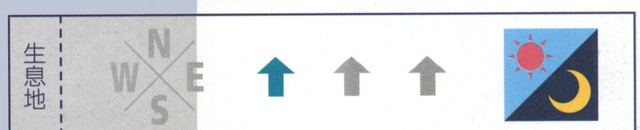
トゲつきのこうらを持ったカメのモンスター。丈夫なこうらに手足と頭をおさめ、回転しながら突撃する。こうらへの攻撃は効き目がないが、じつは下にしている腹が弱点。デク花ジャンプの出始めなどを利用しよう。



ダイオクタ



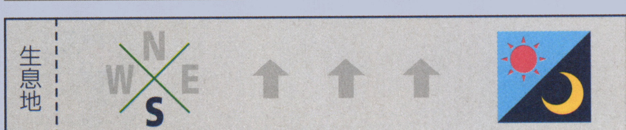
巨大なタコ型モンスター。うかつに近づくと、吸い込まれたあとに吹き飛ばされるぞ。身体の上半分を大きなカラで守っており、この部分への攻撃は効き目がない。だが水中にある本体部分を攻撃すれば、簡単に倒せる。



タックリー



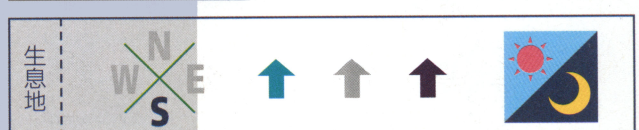
イヤな目つきのトリ型モンスター。体当たりと同時に貴重なアイテムを盗むやっかいものだ。盗まれたアイテムはマニ屋で買い戻すしかないぞ。ただし倒すと200ルピーも手に入るので、ルピー稼ぎに最適。



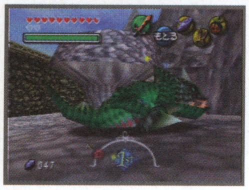
デクババ



凶暴化した植物モンスター。離れた場所から攻撃すれば楽勝だ。頭部分を攻撃して倒すとデクの実を出し、茎部分だとデクの棒を出す。欲しいアイテムを狙おう。根っ子が残るタイプのものは時間とともに復活するぞ。

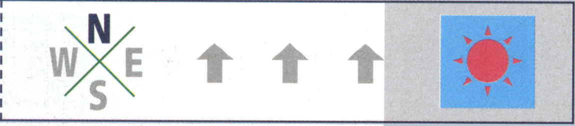


ドドンゴ

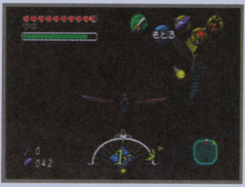


巨大なトカゲ型モンスターで、身体の正面は堅いウロコで覆われている。火を吐いてきたら後ろへ回り込んで攻撃しよう。このとき、尻尾で反撃してくるので注意。体力がなくなると大爆発を起こすので、必ず離れること。

生息地

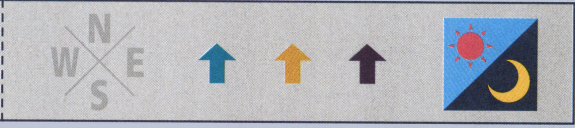


ドラゴンフライ

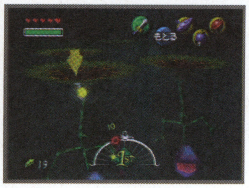


空中を自在に飛び回る、巨大なトンボのモンスター。獲物を見つけると近づいてきて、電気を帯びた尻尾をぶつけてくる。動きはそれほど速くないので、遠くにいるうちに飛び道具で倒してしまうのがいちばん簡単だ。

生息地

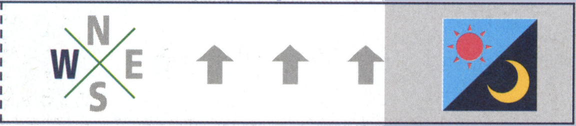


バイオデクババ



水棲タイプに進化した新種のデクババ。水面に葉を広げて浮かんでいるときは、葉の部分には乗らないこと。攻撃して茎を斬ると水中で変形、動物のように動き出す。水中戦ができないうちは無視してしまうのも手だ。

生息地

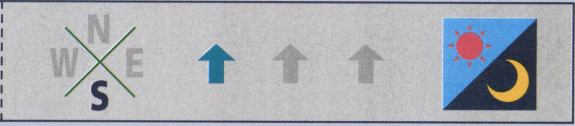


バット・バット



巨大なコウモリのモンスターだが、時間を問わず襲ってくる。空中からの一撃離脱戦法をしかけてくるので、早めに飛び道具で落としてしまうのがいちばん。近づかれたらタテ斬りなど、上方へ攻撃できるもので反撃しよう。

生息地

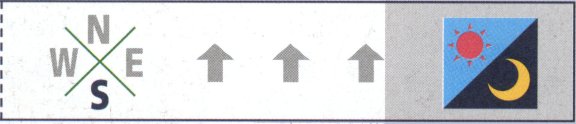


ピーハット



巨大な空飛ぶ花のようなモンスター。鉄のように鋭い花びらを回転させて攻撃してくるぞ。だが思いきって近づくと花びらは当たらず、逆に柔らかい根の部分へ攻撃するチャンスが生まれる。怖がらず接近戦を挑もう。

生息地

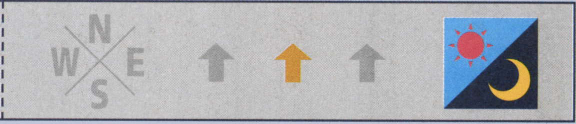


ヒップループ



獲物を見つけると突進してくる昆虫型のモンスター。狭い足場で突進を防ぐと、反動で足場から落とされてしまう危険性がある。広い場所まで誘導するか、飛び道具を使って遠くから倒してしまう方法が安全かつ確実だ。

生息地

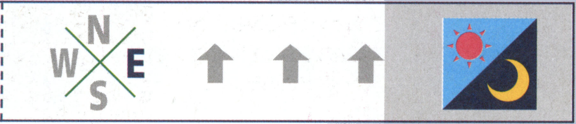


本物のボムチュウ



尻尾にバクダンをぶら下げた、危険極まりないモンスター。攻撃はひたすら特攻だが、突撃を防御して転ばせれば勝手に爆発する。壁でも天井でもおかまいなしに走るので、見えない位置からの接近には注意が必要。

生息地

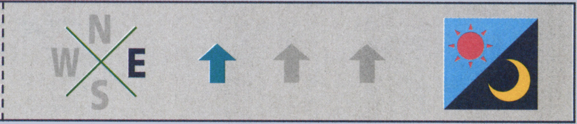


ミニババ



生長途中のデクババらしく、頭だけが地面から生えている。動きもしないので気にせず攻撃しよう。ただし生命力は強いのかほぼ確実に根っ子が残り、すぐに復活する。デクの実を稼ぎたい場合に最適なモンスターだ。

生息地

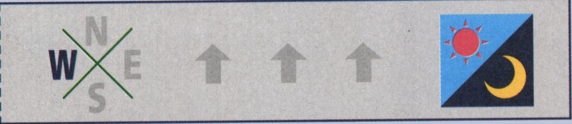


リーバ



海のモンスターで、砂地から姿を出し、獲物に向かって突進してくる。移動距離は短いので足が速ければ逃げられるが、倒すのはそう難しくはない。ただしつぎつぎと現れるので、いつまでも相手していると苦しくなるぞ。

生息地

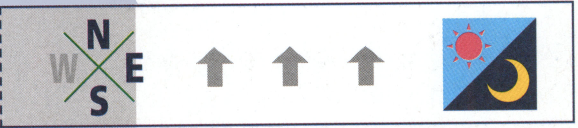


レッドチュチュ



グリーンチュチュの回復ハート版モンスター。体力が減っているときに出会うとありがたい敵だ。やはり剣などの切り裂き攻撃には弱く、簡単に倒せるが、体当たりなどは効果がない。ムダな攻撃を続けるのはやめよう。

生息地

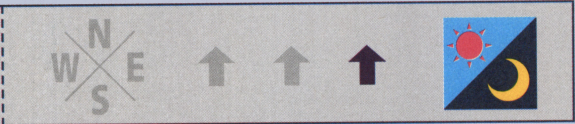


BOSS ダイナフォス



恐竜タイプのモンスターで、最初に出会う中ボスクラスの敵。長い剣と口からはき出す火炎、そして俊敏な身のこなしを武器とする。移動しながらの防御と火炎攻撃への耐性を考えて、必ずリンクの姿で挑みたい相手だ。

生息地



POINT ガードを固めて接近

鋭い剣から身を守るため、まずは防御に徹しよう。ただしそのままでは反撃もできないので、少しずつ間合いをつめる。ある程度近づいたら防御後にジャンプ斬りだ。



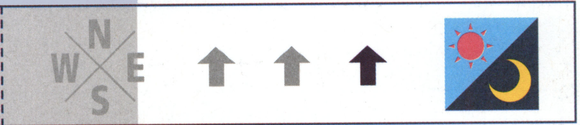
❶この程度まで近づく。あまり接近すると逆に剣を防げなくなるぞ。

BOSS ゲッコー



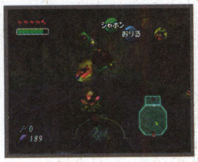
2本足で立ったカエルのモンスターで、イヤな感じの笑い顔と挑発するような攻撃が特徴。中ボスのわりにあまり強くはないが、ほかのモンスターと協力し攻撃をしかけてくる。協力体制をどう崩すかが勝負の決め手だ。

生息地



POINT デク花ジャンプで転ばせろ

ゲッコーにある程度攻撃を加えると、呼び出したスナッパーに乗って体当たりしてくる。この状態は普通のスナッパー同様、デク花ジャンプを使った攻撃が有効だ。



❶デク花に潜り、花の上にきたところで飛び出せば分離できる。

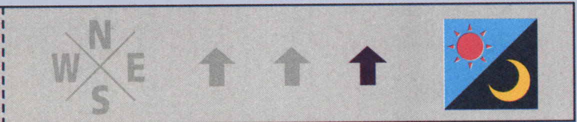
BOSS 密林仮面戦士 オドルワ



装備した剣や盾、顔につけた奇妙な仮面まで、すべてがリンクに比べて巨大すぎるオドルワが、ウッドフォールの神殿最後の敵だ。見た目どおりに剣を得意とし、加えて森の生き物を呼び出して攻撃のサポートをさせるという、小技も見せてくれるぞ。こいつに戦いを挑むのはリンクの姿が最適。オドルワの攻撃には火炎をともなうものもあるので、デクナッツリンクだと身体に火がついてやり直し、ということもあり得るからだ。とはいえ、リンクの姿でも楽に戦える相手ではない。圧倒的に違う武器のリーチの長さと、呼び出す森の生き物への対処法を知らないとあっさり負けるぞ。鋭い攻撃の中にある隙をつくことと、部屋の中のものを利用することが勝利のカギだ。



生息地



POINT 攻撃は隙があるときだけ

剣をブンブン振っているオドルワは非常に危険。リーチが違いすぎるので、防御して反撃というのも難しい。そこで、戦闘開始後しばらくは防御に徹しよう。時間がたつとオドルワは踊りだし、森の生き物を呼ぶようになる。このときが反撃のチャンスだ。援軍が到着するまでのあいだに攻撃をたたきこもう。援軍はバクダンで一掃できるぞ。



❶オドルワの攻撃中に反撃するのはリスクが大きい。攻めるときは攻め、守るときは守るのが鉄則。

EVENT 攻略 役立ちイベント情報

便利なお面を手に入れよう

変身能力を持つ3種族の仮面以外にも、この世界には不思議な力を持つお面がたくさん存在する。ここでは冒険序盤で手に入る、または確認できる4つのお面を紹介しよう。どれも冒険やイベントの達成に必要なものばかり。早いうちからできるだけ集めておけば、のちのち便利に使えるぞ。

大妖精のお面

クロックタウン北にある妖精の泉。魔力を授けてくれた大妖精を再び救うと、このお面をくれる。かぶると、髪の動きで近くにはぐれ妖精がいるかどうかがわかり、さらに離れた位置のはぐれ妖精が近寄ってくるようになるぞ。



見た目はコワいけど効果は確か。神殿ではぐれ妖精集めに力を発揮する。

夜更かしのお面

掘り出し物の店、マニ屋で最期の日に売りに出されるお面だ。ただし500ルピーと非常に値段が高く、しかも支払いは1回で済ませなければならない。一度にそれだけの額を持ち歩けるサイフを持っていないと買えないぞ。



効果は名前の通り。バクレツのお面イベントを済ませていないと店に並ばない。

バクレツのお面

このお面を手に入れるには、限られた時間帯でのみ発生するイベントを体験しなければならない。確実に見たければ、最初の日の夜になったらクロックタウンの北エリアで待っていよう。手に入るバクレツのお面は、Bボタンを押すといつでも爆発するちょっと危険なお面。ハートが半分減るが、バクダンと同じ効果があるぞ。



最初の日午前0時ごろに、バクダン屋のおばあさんがタウンに帰ってくる。



ヒョコヒョコ現れた男はひったくり。おばあさんの荷物を盗んでしまうぞ。



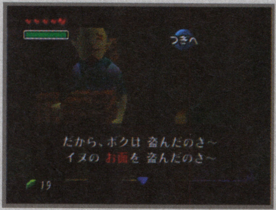
ひったくりの男、サコンを攻撃！荷物を落とさせたら深追いする必要なし。



荷物を取り戻したおばあさんから感謝の言葉が。これでお面がもらえるのだ。

ブレー面

最初の日とつぎの日の夜、洗濯場へ行くと楽士のグル・グルがいる。彼の罪の告白を聞いてあげると、お礼としてこのお面をくれるぞ。Bボタンで曲に合わせて行進するが、この曲には動物の子供を育てる効果があるらしい。



年齢や経験をそれなりに重ねている相手でなければ、心を開かないようだ。

恐怖のクモ館へようこそ

前作『時のオカリナ』で、全国のリンクを情け無用のクモハンターに変えた黄金のスタルチュラ。タルミナでその姿を見ることはなかったのだが、じつは沼地に黄金のスタルチュラが大量発生しているという、夢のような場所があったのだ！　その名も“沼のクモ館”。この館に隠れている黄金のスタルチュラを倒し、魂のしるしをすべて集めるとすばらしい特典が得られるらしいぞ。館の位置は40ページで紹介しているので、冒険の合間にでも行ってみよう。アイテム、知識、注意力が試されるクモハンティングスポットは、君の挑戦を待っている!!



入り口はクモの巣でふさがれ、そばには火のついたしょく台。狩りはすでに始まっているのだ。



今度の黄金のスタルチュラは動き回る。パッと見回した程度では発見できないかも……？



どこかで見たようなクモの化け物は、どこかで見たようなアイテムを背負っている？



マメ植え場には魔法のマメ、だけではクモハンターの資格なし。おなじみのアレを使おう。

とっても便利な秘密の歌

冒険中も刻一刻と流れる時間には、いつも悩まされるところ。だがある程度ならば時間を操作できる秘密の歌が、この世界には隠されていたのだ。天文観測所や雑貨屋にいるカカシに何か曲を聞かせるとその歌、時の逆さ歌と時のかさね歌について教えてくれる。どちらも非常に便利な歌だ。

時の逆さ歌



⬆時間の経過速度を遅くできる歌。神殿などを、時間に余裕を持って探索できるぞ。もう一度奏でれば元の速さに戻せる。

時のかさね歌



⬆半日時間を進めることができる歌。イベントを見るために早く時間を進めたいときなどに有効。せっかちな人向きだ。

もだえるプレイはやっぱりお得

前作には隠し穴などに近づくと、振動パックが震えて知らせる"もだえ石"というアイテムがあった。今回それは見あたらないが、しっかり者のリンクはどこかに隠し持っていたらしい。つまり最初から、振動パックがあやしい場所で反応するようになっているのだ。隠し穴の位置を知っていると何かと便利なので、振動パックを持っていたらぜひ使おう。



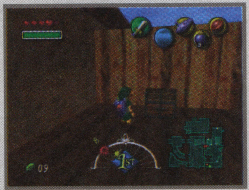
➡タルミナ平原南、意味ありげな木のトンネルをくぐろうとすると突然振動パックが反応。この下にはいったい何がある?



➡バクダンをしかけると隠し穴が開き、中には2頭のウシと大量の草が。似たような隠し穴はほかの場所でも見つかるぞ。

ルピー稼ぎの穴場はここ!

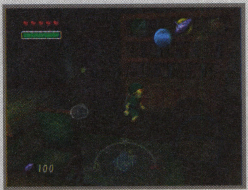
今回の冒険は時間を戻すたびにサイフの中がカラになる。なにかと出費も多いので、簡単にルピーを稼げる場所を知っていると便利。ここではクロックタウン内で手軽に銀ルピーが手に入るポイントを紹介しよう。ある程度装備が整ったら、平原のタックリー狩りという荒技もあるぞ。



⬆東エリアの宝箱。コッコを使うか、回転アタックの加速を利用すればたどり着くことができる。



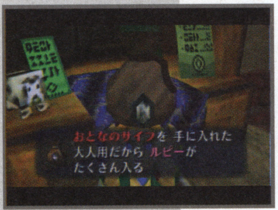
➡地下通路の行き止まりの壁をバクダンで破壊。奥に宝箱があるぞ。



⬆ナベかま亭の従業員部屋。人がいない隙を見計らって宝箱を開けよう。

貯めた者だけ得する銀行

時の歌で時間を最初の日に戻すと、消費アイテムといっしょに所持ルピーもゼロに戻される。ただし銀行に預けておいたルピー額は、きちんと記録されているぞ。時間を戻す場合は、その前に必ず銀行にルピーを預ける習慣をつけるといい。また銀行では預けたルピーの額に応じて、さまざまな粗品を用意してくれる。地道に貯めた者が結局得をするのだ。



➡200ルピー以上預けると、一度に200ルピーまで持ち歩ける大人のサイフをくれる。さらにルピー集めがしやすくなるぞ。



➡預金額1000ルピーでついに利子が……たったの5ルピー? 限度額は5000ルピーなのでそこまで貯めてみるのもいい。

ハートのかけらを集めよう

体力を示すハートの限界値は、ハートのうつわかハートのかけらで増やせる。ただし、今回はうつわの数が少ないぶん、かけらの数が多くなっているのだ。狙ってかけらを探せば、序盤からハートの限界値をかなり高くできるぞ。右にまとめたハートのかけらは、冒険の序盤でも入手できるものばかり。これで体力を増やしておけば、冒険の旅がずいぶん楽になるはずだ。

獲得場所		備考
クロックタウン東	剣道場	上級訓練で30点満点を出す
	ハニーとダーリンの遊技場	3日間連続でパーフェクトを出す
クロックタウン西	銀行	5000ルピー以上預ける
クロックタウン南	時計塔の扉前	
クロックタウン北	木の上	
	デクナッツのプレイスポット	3日間連続でパーフェクトを出す
タルミナ平原	ミルクロード手前の穴	ピーハットを倒す
	雪原の穴	ドドンゴ2体を倒す
	天文観測所近くの穴	アキンドナッツから150ルピーで買う
沼地	大木の上	
	沼の観光ガイドの上	土地の権利書をアキンドナッツに渡す
デクナッツ城	中庭	
ウッドフォール	宝箱の中	

ミニゲーム天国タルミナ

刻のカーニバルが近づいているからか、それとももともと住人がゲーム好きなのか？　タルミナではさまざまな場所にミニゲームスポットが存在する。本編のシナリオとは関係ないが、こなすことで貴重なアイテムが手に入ったり、また戦闘やアイテム使用の腕を磨けるとあっては、無視するのももったいない。残りの時間と相談して、余裕があったらぜひ遊んでみよう。



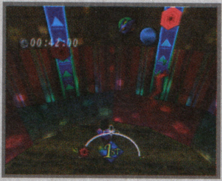
⊖ときにはこんな嬉しい賞品が。楽しく遊んで強くなれるなんて、これはもう挑戦するしかない！

ハニーとダーリンの店

アツアツカップル、ハニーとダーリンの店は毎日ミニゲームの内容が変化する。プレイ料金は1回10ルピー、クリアーすると50ルピーもらえるが、3日連続でクリアーするとハートのかけらが手に入るというおまけつきだ。3種類のアイテムを使う練習にもなるぞ。

獲得アイテム➡　ハートのかけら

1日目〜ボムチュウ当て



⊖壁のマトめがけてボムチュウを走らせる。3つのなかで一番難しいかも。

2日目〜バクダン・バスケット



⊖バスケットにバクダンを投げ入れる。少しくらいならずれても大丈夫。

3日目〜マト当て



⊖大量のマトを撃ち落とせ！弓矢はある程度なら連射も可能だぞ。

剣道場

剣の腕を磨きたい者のために、24時間営業で門を開いている道場だ。初心者には1ルピーで剣の技を教えてくれるぞ。だが、本命はやはり上級者コース。10ルピー支払ってプレイし、最高得点の30点を取れればハートのかけらがもらえる。剣の技術向上と合わせてプレイしておくといいぞ。

獲得アイテム⬇
ハートのかけら



⊖すべての丸太をジャンプ斬りしなければ、30点満点は取れないぞ。

宝箱屋

建物自体が宝箱になっているユニークな店。1プレイ20ルピーで、広間の奥に現れた宝箱を開けるだけでいいのだが、この広間がくせもの。じつは一見しただけではわからない迷路になっており、壁になる場所へ移動しようとすると、突然床がせり上がって行く手をふさいでしまう。正解を選び出す運はもちろん、壁だった場所を覚える記憶力も試されるぞ。みごと宝箱を開ければ50ルピーがもらえる。



⊖走る速さよりも冷静な判断力が決め手。時間がせまってもあせらずに。

宝くじ屋

10ルピー支払って3ケタの数字を選ぶと、これがくじになる。抽選で見事当たれば50ルピーもらえるぞ。くじは日中しか買えず、賞金の引き替えは夜以降なことを覚えておこう。一見純粋な運勝負に思えるが、そこは時間を戻せるリンクのこと。当選番号を控えておけば次からは当て放題だ。日中にくじを買って冒険に出かけ、夜になったら引き換えに来る、というのがかしこい利用法といえるだろう。

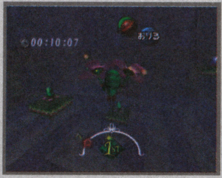


⊖時間を戻すことができるというメリットを、最大限に活用するのだ！

デクナッツのプレイスポット

デクナッツ専門のミニゲーム。10ルピー払ってスタートしたら、デク花ジャンプで移動床を飛び移りルピーを集める。時間内にすべてのルピーを集めれば50ルピーもらえるぞ。毎日移動床の動きが変わって難しくなるが、3日連続でパーフェクトを出せばハートのかけらがもらえるのだ。

獲得アイテム⬇
ハートのかけら



⊖上下する床が意外にクセもの。ここでデク花ジャンプに慣れておこう。

町の射的場

勇者の弓を手に入れたあとなら、ここのミニゲームにチャレンジできる。水の中から顔を出す赤いオクタロックを、時間内に何匹倒せるかが勝負。新記録を出すと矢立てが強化されるのだ。矢は連射可能で無制限に撃てるが、青いオクタロックを倒すとペナルティとして制限時間が減るぞ。

獲得アイテム⬇
大きな矢立て（最大の矢立て）



⊖目標は40匹。2回青いオクタロックを倒すと厳しくなるので慎重に。

沼の射的場

町の射的場と違い、的になるモンスターを全部撃てばクリアーになる。ただし、オコリナッツ以外のモンスターを撃ちもらすと、パーフェクトは取れなくなる。矢の連射で確実にしとめよう。料金は1回20ルピーで、パーフェクトを取ると矢立てがパワーアップ。矢を一度に持てる本数が増えるぞ。

獲得アイテム⬇
大きな矢立て（最大の矢立て）



⊖走るウルフォスを逃さないように。ガケの上のオコリナッツにも注意だ。

季刊　ボンバーズだより

番外編

～悩める人の見つけかた～



ボンバーズの新しい仲間になったキミへ！　悩んでいる人たちを助けてあげるのが、ボクたちボンバーズの使命。今回のボンバーズだよりは、そんな悩める人を探すいい方法を教えちゃうぞ。みんなの幸せのためにがんばろう！



THE LEGEND OF ZELDA

event

ムジュラの仮面

さらに広がっていく冒険の舞台



今回はデクナッツ族の住む沼を中心に攻略してきたけど、まだまだ広大な世界のごく一部を冒険したに過ぎないのだ。ここでは、このさきリンクが訪れることになるさまざまな世界を紹介していくぞっ!

ミルクロード方面

クロックタウンの南西には、ふたつの牧場があるぞ。牛や馬がいてとってものどかなのだ。



⬅美人姉妹が経営する牧場の牛乳は、とっても評判がいいのだ。飲んでみたいね。

犬もいます



妹も美人ですな



➡お姉さんも美人だけど、妹もなかなかだよね。つーか前作のマロンそっくり。

➡あれ？ なんかこの馬ってオープニングでスタルキッドに奪われたエポナに似てるなあ。

乗馬もできます



的を射るのだ!



⬆乗馬をしながら弓で的を射るイベントもあるぞ。うまく撃ち落とせるかな？



ふたつの牧場が隣接する牛乳の産地



⬆ヒゲ兄弟が経営する牧場に行ってみたら、隣の牧場の悪口を言い出したぞ。なんだかイヤなヤツですな。

ヒゲ兄弟と乗馬レースで対決!



stage of adventure

スノーヘッド方面

クロックタウンの北にそびえ立つ雪山にはゴロン族の国がある。でもなんでこんなに寒いの？




⬆➡あまりの寒さで凍っちゃったゴロンもいるらしい。異常気象の原因は？





⬅大声で泣きじゃくるゴロン族のお子様。頼むから泣きやんでくれ〜。



⬅リンクを誘うように飛んでいくゴロン。そのあとをついていくと……。

冷気と熔岩のダブル攻撃!!



⬆吊り橋を渡るリンク。冷気を吹きつけるモンスターがいる一方、下には熔岩流が。かなり厳しい環境だね。

寒さに凍えるゴロン族を助けるのだ!!

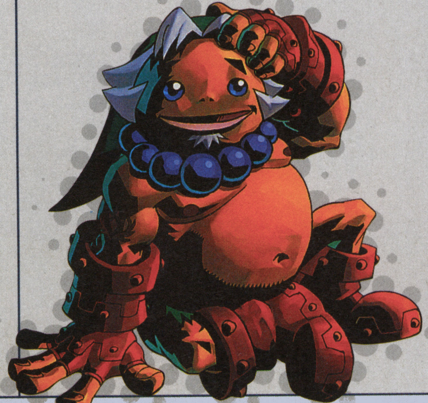


⬆ゴロンリンクさん近影。それにしても愛嬌のある顔だなあ。憎めないよね。

⬇ゴロンリンクは熔岩もへっちゃら。









⬆ゴロゴロと転がって電撃を避けるゴロンリンク。転がることによって近づく敵を蹴散らすこともできるのだ。



まるまりっ



プレスっ!!



ノリノリです

stage of adventure

THE LEGEND OF ZELDA

stage of adventure

ムジュラの仮面

グレートベイ方面

クロックタウンの西に広がっている青い海。ここには音楽好きの陽気なゾーラ族が暮らしているのだ。



➡海岸で瀕死のゾーラを発見。なんとか助けてあげたいけど、もう手遅れみたい。



海賊のアジトへ



⬇腕についているヒレを刀のように使って敵と戦うゾーラリンク。



そして……



ゾーラリンクに変身



⬆➡ゾーラのお面をかぶるとゾーラリンクに変身できるぞ。



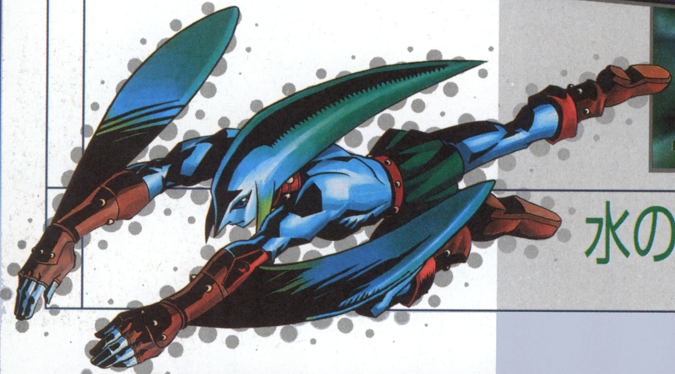
➡水が流れるダンジョンを探索。ゾーラリンクになれば水中も自由自在に動ける。



⬇水中をスイスイと泳ぐゾーラリンク。浮き輪をくぐれ!



妖精といっしょ



水のステージはゾーラリンクの独壇場

ロックビル方面

クロックタウンの東にある深い渓谷。ここではどんなイベントが起こるんだろうね?

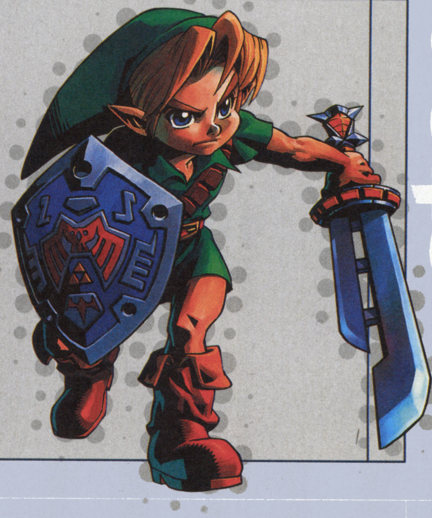


⬆そういえば前作にも墓場があったよね。やっぱり今回もいろいろな謎が隠されているんだろうなあ。楽しみですな。

不気味な墓場にたたずむリンク

⬇いかにも何かありそうな墓石。とりあえず怪しいところはチェックしてみるのが基本だよね。チェックチェック!





stage of adventure

stage of adventure



ゾーラリンクはギタリスト。なかなか決まってるね。

ドラムはフグ



リーダーらしきキーボード奏者。ダル・ブルーは種族を超えた人気を誇っている大ブレイク中のバンドなのだ。





ゾーラバンド勢ぞろい!! バンド名はダル・ブルー!!



ゾーラバンドのベーシスト。カニを加工して作ったと思われるベースギターがいいね。

ヴォーカルの彼女には悩みがあるらしい。ここはひとつ相談相手になってあげよう。





リハーサルがもうすぐ始まるらしい。いったいどんな曲を演奏するんだろう？

貝殻のステージだ!!



攻略の続きは5月20日発売のファミ通64+で詳しくやりますのでぜひ買ってください……約束ですよ









stage of adventure

宮本茂、『ムジュラの仮面』について大いに語る。



『ムジュラ』をプレイしていると、いろんな意味で驚きを感じることになる。前作『時のオカリナ』と同じものを期待していたらまったく違っていた、こんな解きかたもあるのか、このイベントがこんな結末になるなんて……そうした数々の“驚き”の仕掛人である宮本氏は、尽きない言葉で語ってくれた。『ムジュラ』はチャレンジの末に生まれた作品である、と。

（この記事は、2000年4月5日の任天堂本社での取材で、本作『ムジュラの仮面』のディレクターである青沼氏、小泉氏を交えての制作スタッフインタビューにおける、宮本氏の発言を再構成したものです）

単なるプレイ時間だけでは全体像が測れないゲーム

前作の『時のオカリナ』で、「クリアーしたらおしまい、っていうのが悲しかった」っていう意見があまりに多かったんですよ。平和に戻ったハイラルの世界でミニゲームで遊ぶ……というのも“あり”なんでしょうけど、僕らとしては、そういうのでよろこんでもらうのはちょっと違うやろ、と。そこで、これまでの『ゼルダ』が空間だけを作ってきたのに対して、今回の『ムジュラ』ではドラマ全体を作り込んで、その中を遊んでればいい、っていう構造のゲームにチャレンジしたんです。べつに最初のダンジョンまで行かず、ただ街を見て歩いてるだけでもいい、戦う気がなければ、世界を救う必要もない。3日間のあいだに、みんなを少しでも幸せにして世界を終わろう、って遊びかたもオーケーですから。

ゲームシステムを新しくしようとしたのは、ひとつは「全体像がどれくらいかを測れないゲームにしよう」というチャレンジがあったからなんです。何時間遊ばないとゲームが終わらない、っていうのがわからないようにしたい。それを明解にするために、時間制を敷いたんです。ただ、いちばん迷ったのは「ダンジョンの中で時計を止めるかどうか」という部分。ここに限って時計を止めてしまったほうが攻略しやすいのは十分わかってたけど、3日目になって、ボス部屋も近いところで地響きがしてきたら、「あ、時計塔の扉が開いてる」って連想されますよね。そういう緊迫感を感じながら遊ぶゲームというのはいままでなかったし、それはうまくできてるなと思います。……モニターとしてとプロデューサーの立場からの意見が、半々ずつ混ざってますね（笑）。

スタッフ全員が理想を求めた末に生まれてきた作品

今回のプロジェクトでは、とくにゲームとして新しい構造にしようと、全員が賭けてました。いえ、開発スタッフが若いからとかは関係なく、任天堂全体で「もっと新しいことをやろう」っていう話はつねにしてますよ。それは任天堂そのものの開発姿勢やと思いますし、みんな“任天堂らしさ”っていう意識は持ってると思いますから。むしろ、若い人のほうが「ああもしたい、こうもしたい」って『ゼルダ』の続編の長いお話を作ってくるんですよ。今回も、最初はそういうものができてきたんですが、全部キャンセルして、いまの構造に作り直しました。

去年のスペースワールド（※注1）に出品していたあたりの時期というのは、ほんと手探りでね。「全然おもしろくないかも……」って絶望感にさいなまれるけど、しばらくやってると「よくなってくるかな？」ってなったり。全体ができあがったいまでは、「遊び込んでいくとこれがあるから、きっと遊んでもらえるはず」って言える仕上がりになっています。

正直、あと2ヵ月あれば、細かい部分をブラッシュアップ（※注2）できるんでしょうけど、僕としては、新しい要素がどれくらいあるかのほうが大事でしたし、今回のシステムがさらにつぎの遊びにつながる、というように展開していったほうがいい。それで、少しでも早く出すほうに賭けました。だから、ほんと言うと出るまでに3年かかるのが『ゼルダ』シリーズなんですが（笑）、ゲームデザインだけに絞り込めば1年で作れる、っていう手ごたえもつかめたんで。序盤の数時間で、いろんな意見が出るかもわかりませんけど、そこを乗り越えれば、ほかでは味わえな

いゲームになってくる。そういう意味では、成功しているんじゃないかな。スタッフがみんな理想を求めて、生まれた作品ですから、つき合ってもらうと、ほんとに感動すると思いますよ。

友だちと情報交換するととにかく楽しいゲーム

monologue

『ムジュラ』は、単に「3日間という時間が流れる中でどんなふうに、何回遊ぶか」というゲームなんです。いままでのゲームと同じ感覚だとか、シーケンシャルなゲーム(※注3)って考えると、時間切れになったり振り出しに戻るのは「ひどい」って思ってしまうかもしれない。そこが、けっこうギャンブルだったんです。でも、『ムジュラ』では“何をして遊ぶか”っていうところが大事ですし、僕らのしたことは「遊ぶきっかけをできるだけ作ってあげる」ことやった。何よりも、『ムジュラ』は“遊ばしてもらう”ゲームじゃなくて“遊ぶ”ゲームですから、プレイヤーにはぜひ新しいビジョンを持って遊んでほしい。そうすると、世界がどんどん広がっていきますし、そういうシステムにしたおかげもあって、遊び込んで後半になっていくうちに、自分がいま何かをしているときに、ほかでどういうことが動いてて、その中で自分がどんな役割を果たしてるか……そういう意識がすごく高くなっていくんです。

時間やイベントのコラージュ(※注4)というか、その人がいろんな素材をバラバラの時間帯で見てくるわけですよね。だから、どのイベントから見たかで、遊んでる人によって「けっこう悲惨な世界や」と思ってる人と、「陽気な世界やん」と思ってる人がいたりするくらい、その世界のとらえかたが変わるしね。ひどい目にあった、っていうところも、イベントの解く順番によっては「俺、そこは簡単にクリアーしたよ」ってなったりする。だから、同時にたくさんの人が遊んで、いっぱい情報交換できると、すごく盛り上がって楽しめるゲームなんですよ。クラスの友だちが最低3人くらいは遊んでると、いいですね。

新しいスタイルにつながるためにゲームで遊びたい人のために

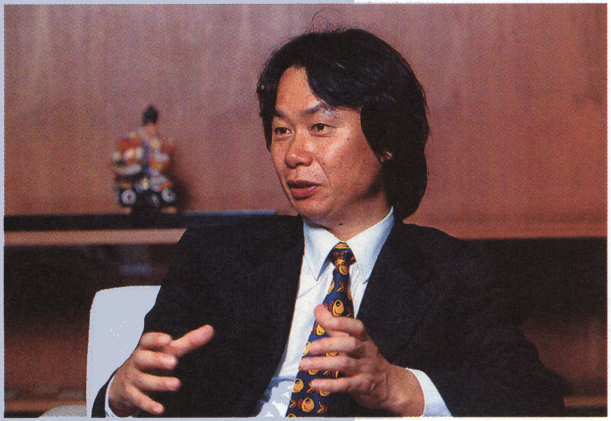
monologue

『ムジュラ』ではいろんなことができますけど、逆に言えば、久しぶりに遊ぼうとして、細かいところを忘れていてもちゃんと遊ぶことができるゲームとして、作っているんですよ。これは大事なことで、僕はつねづね思ってるんです、「ゲームは攻略するために買うものなのか」と(笑)。遊び手に対して、つねに“攻略”のためのモチベーション(※注5)を与えるために、作り手は、ひとつの課題が解けたらつぎを与えて、それが解けたら……っていうように“物量”を用意する。そういう方向性のシナリオを作り続けているゲーム業界がどうなってるかっていうと、決して健全な状況とはいえないじゃないですか。そんな中で僕らが、ゲームをある新しい形に結び付けていきたい。……とか言いながら、こんな大作を作ってますけどね(笑)。でも、それをほんとに考えたこの作品が究極の形とは言わないけど、『ムジュラ』がきっかけになって、新しいゲームのスタイルが出てくるといいですよね。

メモリー拡張パック専用にした理由は、ひとつは、『ゼルダ』シリーズというのはハードがレベルアップしたら新しいのを作る、っていうことでやってきたからです。今回も、たとえば、街の中で同時にたくさんの人がいろんな動きをする、敵が同時に多数出てきてちょっとかしこい攻撃をしてくる、画面やサウンドのクオリティーが上がってる……メモリー拡張パックは、いろんな部分で貢献してますよ。

……お気に入りのお面ですか？　僕はミーハーに“ゾーラのお面”ですね。犬は寄ってくるわ、ギターは弾けるわ、泳ぎがうまいわで……最高ですね(笑)。いや、僕が水泳が好きやからゾーラを泳げるようにしたわけやないですし、ギターについてもプロデューサー権限を行使した覚えはないですよ(笑)。ただ、なんか魚の匂いがするから犬が寄ってくる、いうんやったらイヤやけどね(笑)。

最近は「ゲームをしたい」って思ってる人が減ってるかもしれない気もするんですけど、『ムジュラ』は“ゲームで遊びたい”人のために作ってますんで、いろいろ積極的に遊んでみてください。そういうところに対しては、裏切らないようにしてますから。



宮本 茂
(みやもと・しげる)

1952年京都生まれ。任天堂情報開発部長。言わずと知れたゲームクリエーターで、『マリオ』や『ゼルダ』シリーズなど、手がけた作品は多数。国内外の受賞作も多い。『ムジュラの仮面』ではプロデューサーとして指揮を執る。

(※注1)：去年のスペースワールド
'99年8月27～29日に、千葉・幕張メッセにて開催。ここでは、『MOTHER3　豚王の最期』などとともに、『ゼルダの伝説　外伝(仮)』というタイトルで出品されていた。この時点でプレイできたのは、おもにミニゲームのみが遊べるバージョンで、月が落ちるまでの期間も1週間に設定されていた。

(※注2)：ブラッシュアップ
アイテムの配置や敵の強さ、時間の進みかたといった、ゲームの細部のバランスを微調整し、プレイヤーがより遊びやすくなるよう洗練していくことを指す。たとえば単に敵を弱くしたからといって、ゲームがおもしろくなるわけではない。そこがゲーム作りの難しい部分であり、制作スタッフがいちばん心を砕くところでもある。

(※注3)：シーケンシャルなゲーム
シーケンシャル(＝sequencial)とは「順を追って連続して起こる様子」という意味。一般的な作りのRPGは、ゲーム内でのある特定の時間の流れに沿ってシナリオが進行したり、イベントが順番に発生したりする。そういう意味では“シーケンシャルなゲーム”であると言えるだろう。

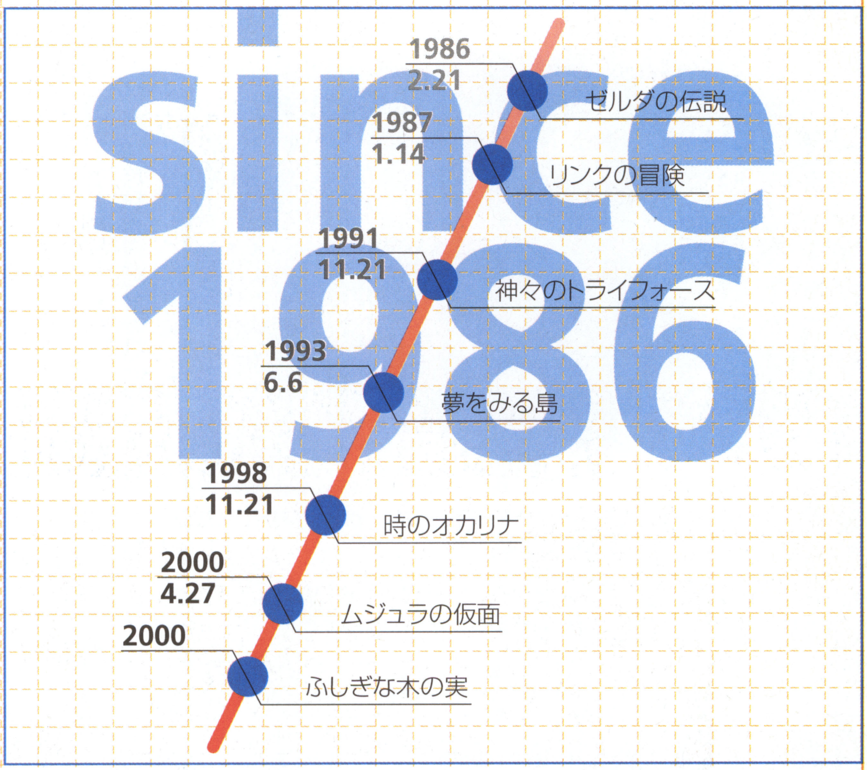
(※注4)：コラージュ
油絵やデッサンに、切り抜いた新聞、広告、写真などを貼り付け、筆を加えて画面を構成する、シュール・レアリズム美術の手法のひとつ(三省堂・新明解国語辞典第5版より)。宮本氏はいろいろな構成要素が組み合わされることで新しいものが生まれる、というニュアンスで使ったと思われる。

(※注5)：モチベーション
motivation＝「動機づけ」の意。RPGであれば連鎖的に事件が進展していく、シューティングゲームならギリギリで避けられるレベルでの弾避け、パズルゲームなら解けたときに何らかのごほうびがあるなど、ゲームにはプレイヤーが遊び続けるためのさまざまな“動機づけ”の工夫が施されているもの。

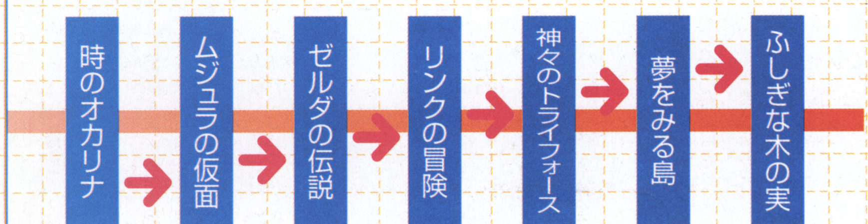
since 1986
Produced by NINTENDO

ゼルダの伝説 リンクの遍歴

第1作の『ゼルダの伝説』は1986年に発売され、今日まで5作品が世に送り出されてきた。緻密な世界観、趣向を凝らしたゲームシステム、知的興奮を満たしてくれる謎解き、絶妙なゲームバランス。どの作品も、当時において、第一級品の出来栄えだった。13年間という長い年月、ユーザーから支持され続けているのも、ゲームの完成度の高さにほかならない。これまで、『ゼルダの伝説』は、ファミコン、スーパーファミコン、ゲームボーイ、ニンテンドウ64と、いくつかのハードで発売されてきた。当然、ハードの世代交代によって、過去の作品は入手困難となっている。そのため、存在は知っていても、昔の『ゼルダ』を遊んだことがない、という人もいることだろう。そこでこのコーナーでは、過去の貴重な資料とともに、第1作から年代順に『ゼルダ』シリーズを振り返ってみたいと思う。



ハイラルにおける時間軸



新作を含め、7つの作品がある『ゼルダの伝説』。どうやら、シリーズ全体に大きな時間の流れがあるようだ。リンクの年齢やストーリー、また過去の情報から、作品の順番を読み取ってみた。その結果が下の順番。リンクやゼルダ姫は同じ人物ではなく、その子孫と考えるほうがいいかもしれない。ただし、ガノンはひとりだけで、作品ごとに復活してくるようだ。

※作品の順番は、正式なものではなく、編集部独自で推測したものです。

1986 ゼルダの伝説

FDS FC

●1986年2月21日発売　2900円



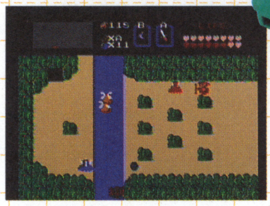
ファミコンディスクシステムの第1弾ソフトとして、鳴り物入りでデビューした初代『ゼルダの伝説』。当初は、ディスクシステムのゲームとして話題をさらったが、プレイするや否や、多くのゲームファンが『ゼルダ』の虜となった。まだアクションアドベンチャーというジャンルは存在していなかった当時において、アクションと謎解きがミックスされたシステムは画期的だった。もちろん、ディスクシステムは、『ゼルダ』のヒットのおかげで素晴らしいスタートを切ったのだ。

DISK版



ROM版





⬆画面はスクロールせず、フィールドごとに切り替わるようになっていた。

⬆ROM版は、ディスクシステム版に遅れること8年、1994年2月19日に発売された。任天堂がディスクシステムから撤退し、『ゼルダの伝説』が入手困難な状態に陥っていたが、ユーザーの根強い要望に応えてROM版登場の運びとなったのだ。このとき、タイトルに『1』の数字が追加された。

story

ハイラル地方の小王国に、神秘の力を持つトライフォースがあった。そのトライフォースを手中に収めるべく、大魔王ガノンが、王国に攻め込んでくる。力のトライフォースを奪い取るガノン。しかし、王国の姫ゼルダは、ガノンの野望を察し、知恵のトライフォースを8つの小片にわけ、ハイラルの各地に隠してしまう。怒り狂ったガノンはゼルダ姫を捕らえ、デスマウンテンに立てこもってしまうのだった。この事態に、リンクという名のひとりの若者が立ち上がる。彼はゼルダ姫を救出するため旅立つのだった。

hard

ゼルダ別ハード遍歴　ファミコンディスクシステム

●1986年2月21日発売

ファミリーコンピューターに接続する形で発表されたディスクシステム。いまでいえば、ニンテンドウ64と64DDの関係といえばわかりやすいだろうか。ディスクシステムのウリは書き換えができること。買ったゲームが気に入らなかったら、別のゲームに書き換えてしまえばよかった。1本500円でゲームが買えることも魅力的だった。



1987 リンクの冒険

FDS

●1987年1月14日発売　2600円

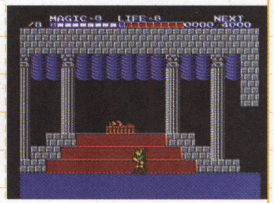






横スクロールのアクションRPGとして、装いも新たになった『ゼルダの伝説』の続編。前作とはうって変わり、経験値が加わるなどして、大幅にシステムが変更された。ところが、このシステムは不評だったようで、以後のシリーズでは採用されることはなかった。この頃は、現在の『ゼルダ』のシステムは確立しておらず、制作者側がつねに新しい試みを模索していた時期だったといえよう。もちろん、ゲームの内容がつまらなかったわけなどでは決してなく、アクティブなゲーム展開はつねに緊張感に満ちたものだった。





⬆フィールドは普通のRPG風だが、敵に遭遇すると横スクロール画面に。

story

ガノンを倒し、ハイラルに平和が戻るかに見えた。しかし、ガノンの残した邪悪な波動よって、ハイラルの秩序は乱れていた。そして、ガノンの残党は密かに、魔王復活をたくらみ、そのいけにえとしてリンクを狙っていた。一方、16歳を迎えたリンクは、手の甲に不思議な紋章が浮かんでいるのを発見する。リンクは乳母インパに従い、北の城へ赴く。そこには初代ゼルダ姫が眠っていた。ゼルダの伝説を聞かせるインパ。巻き物に書かれた勇気のトライフォースの秘密。リンクは、勇気のトライフォースを手に入れ、そして初代ゼルダ姫を救うため、デスパレーにある大神殿に向かうのだった。

THE LEGEND OF ZELDA

chronicle of LINK

1991 神々のトライフォース

SFC

●1991年11月21日発売　8000円



前作から待つこと4年半、満を持して3作目が登場。ハードがスーパーファミコンに変わったことで、表現力が格段に進歩した。美しいグラフィック、練り込まれたシステムは、万人を唸らせ、この作品で『ゼルダ』人気は不動のものとなる。また、高低さの概念が加わり、アクションやアイテムも増え、『ゼルダ』の世界に広がりが出るようになった。


↑嵐の夜に物語は幕を開ける。リンクはゼルダ姫を助けるため城に忍び込む。



story

邪悪の王ガノンは、司祭アグニムを使い、己の復活を企んでいた。ゼルダ姫はアグニムに捕らえられ、ガノンのいけにえとして捧げられようとしていた。ゼルダ姫は最後の望みをかけて、救出の祈りを飛ばす。リンクはその願いを受け、ゼルダ姫の救出に向かうのだった。

hard

ゼルダ別ハード遍歴　スーパーファミコン
●1990年11月21日発売

ファミコンの上位機種として発売された16ビットマシン。'90年代に入って、NECのPCエンジンやセガのメガドライブといったライバル機が台頭し、それに対抗する形でスーパーファミコンが登場した。キャラクターの回転・拡大縮小機能など、優れた描画能力が注目を集める。現在でもニンテンドウパワーでソフトが供給され、いまもなお逞しく現役ハードとして活躍している。



1993 夢を見る島

GB　GBcolor

●1993年6月6日発売　3900円

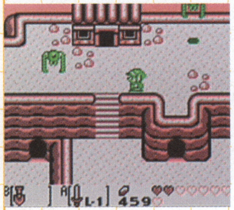




これまでのファミコン系列ではなく、ゲームボーイオリジナルとして発表された。システムは『神々のトライフォース』を踏襲している。アイテムの組み合わせができたり、わらしべイベントが登場したりと、新たな試みもなされている。また、ゲームボーイカラーの発売に合わせ、カラー版の『DX』が1998年12月12日に発売された。カラーならではのイベントが追加されている。

story

ガノンとの戦いを終えたリンクは、新たな災いに備えて修行の旅に出た。しかし、航海の途中、嵐によって船が難破。リンクはとある島に辿り着くのだった。そこは、山の上にタマゴのあるコホリントという不思議な島。そのタマゴには"風のさかな"と呼ばれる神が眠っていた。しかも、島から脱出するには、"風のさかな"の力が必要という。リンクは島から抜け出すために奔走する。


⇒どこでもできるお手軽さが『夢をみる島』のいいところ。マップも見やすくなっている。


⇒ダンジョンも色鮮やかになった。個々のオブジェクトもはっきりしている。

モノクロ版



カラー版



hard

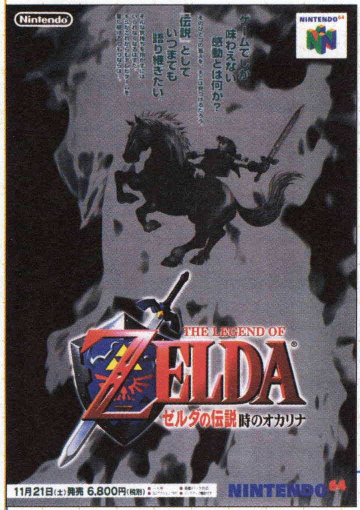
ゼルダ別ハード遍歴　ゲームボーイ
●1989年4月21日発売

携帯ゲーム機の草分け的存在。いつでもどこでも気軽にゲームができ、なおかつソフトの交換ができるという画期的なコンセプトを持って現れた。その後、ブロス、ポケット、ライトなどマイナーチェンジを経て、1998年10月21日にはゲームボーイカラーが登場。発売から10年以上経っても、その価値は未だ変わらず。そして、今年の夏には、進化型のアドバンスが発売される予定だ。

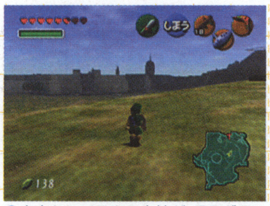


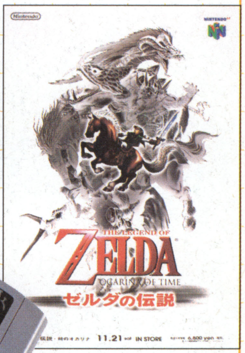
1998 時のオカリナ 64

●1998年11月21日発売　6800円



3D画面となった新生『ゼルダ』。ゲーム内のフィールドを箱庭と捉え、その中を自由自在に動き回る、というスタイルを確立した作品である。3D画面になったことで、視覚的情報はリンクの目線を通じて伝えられ、あたかもその場にいるような感覚をプレイヤーに与える。リンクとプレイヤーの一体感はシリーズ随一だ。もちろん、ゲームの完成度は折り紙つき。実際、『時のオカリナ』は、その年の日本ソフトウェア大賞を取っている。


⬆広大なハイラルの大地が、3Dグラフィックでリアルタイムで表現されていく。





story

リンクは悪夢にうなされていた。逃げる少女とそれを追う黒き男の幻影。言い知れぬ不安を抱えるリンクのもとに、森の守り神であるデクの樹から使いがくる。デクの樹は、邪悪な魔力を操りトライフォースを我がものにしようと企む、黒き砂漠の民に呪いをかけられているという。デクの樹はリンクに森の精霊石を託し、ハイラルの城にいるゼルダ姫に会うようにと伝え、息を引き取った。

ゼルダ別ハード遍歴 ニンテンドウ64 hard

●1996年6月23日発売

32ビット機全盛のころに、任天堂が送り込んだ64ビットマシン。ムービーがもてはやされたほかのマシンと違い、ニンテンドウ64はゲームの質を変えるという発想で開発された。アクセススピードが速く、扱いもラクなROM媒体を継承し、ゲーム機はおもちゃだという任天堂の姿勢を示した。



2000 ムジュラの仮面 64

●2000年4月27日発売　5800円/7800円(メモリー拡張パック付き)



『時のオカリナ』のシステムで作った、もうひとつ『ゼルダ』。もともと『ゼルダ』シリーズのシステムは完成度が高い。そこに新たな要素を詰め込めば、また違った楽しさが提供できる。そこで完成したのが今回の作品だ。テーマは怖さ。いままでとは雰囲気の違う『ゼルダ』が体験できるだろう。

CM

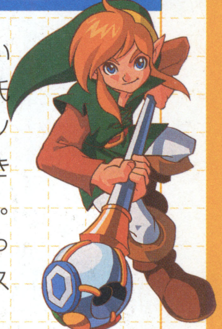


『ゼルダ』のCMは印象的なものが多い。『神々のトライフォース』では、スチャダラパーのラップに合わせ、ダンスによるリズミカルな演出。『時のオカリナ』では、深田恭子や稲森いずみなど、複数の有名タレントを起用し、実際にプレイしているシーンを放映。ライブ感覚を伝える手法で見せた。そして、現在放映中の最新作『ムジュラの仮面』は、不気味なイメージ。ゲームのテーマである怖さを強調する作りになっている。どれもゲームの雰囲気をうまく伝えている。

2000 ふしぎな木の実 GBcolor

●2000年発売予定

この作品の制作には、カプコンの岡本氏率いるフラグシップが参加している。岡本氏が宮本氏に、"ゼルダを作りたい"といって実現した、ウソのようなホントの話で、おふたりの個人的なつき合いが実を結んでできた夢のような企画である。3部作構成ということも、宮本氏の興味をそそったようだ。任天堂ブランドとはひと味違うテイストに期待したい。



200X ゼルダの伝説DD(仮) 64DD

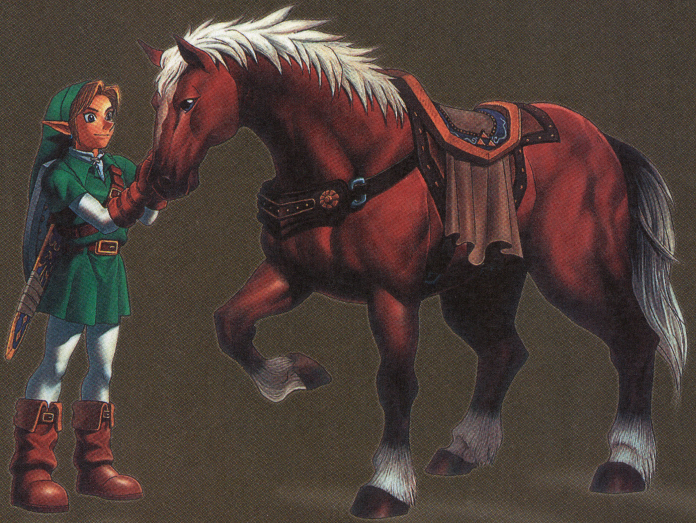
制作発表がされたのは2年以上前。ランドネットで64DDが販売されたが、『ゼルダの伝説DD』の新情報はサッパリ。64DDの書き込み機能で『ゼルダ』がどうなるか見てみたい。

ゼルダ別ハード遍歴 ニンテンドウ64DD hard

●1999年12月1日発売

ようやく世に出た64DD。ニンテンドウ64と合体させることで、通信や書き換え機能が使えるようになる。ただし、そのためにはネットサービスを提供するランドネットの会員になる必要がある。発売されているタイトルは少ないものの、質は高い。次世代機ドルフィンが発表されているなかで登場したため、世間の注目度が低いのが残念。





ゼ　ル　ダ　の　伝　説

7年の時を越えて、リンクがハイラルの地を冒険する

大平原を愛馬エポナに踏がって

まさに風を感じながら自由に疾走する爽快感

小さな謎を解いて物語が進むごとに体験する達成感

ゲームが持つ楽しさを凝縮した作品がここにある

THE LEGEND OF ZELDA

ゼルダの伝説 時のオカリナ

時　の　オ　カ　リ　ナ

エンディングまで一直線!

チャート式最速攻略

『ムジュラの仮面』の前作に興味を持ったアナタや、前作を投げ出したアナタに贈る『時のオカリナ』最速攻略。いまからでも遅くはない! プレイしよう。

flow chart

1 コキリの森

- コキリの剣、デクの盾入手
- デクの樹サマに会う

↓

2 デクの樹サマの中～コキリの森

- 妖精のパチンコ入手
- ゴーマを倒し、コキリのヒスイ入手
- サリアから妖精のオカリナをもらう

↓

3 ハイラル城

- マロンからふしぎなタマゴをもらう
- タマゴからめざましドリが生まれる
- めざましドリでタロンを起こす
- ゼルダに会い、ゼルダの手紙をもらう
- インパからゼルダの子守歌を教わる

↓

4 ロンロン牧場

- エポナの歌を覚える

↓

5 カカリコ村～墓地

- 兵士にゼルダの手紙を見せ、門を開けてもらう
- 墓の地下で太陽の歌を覚える

↓

6 ゴロンシティ～森の聖域

- ワープゲートを使い迷いの森へ
- 迷いの森から森の聖域へ
- サリアから、サリアの歌を教わる

↓

1 コキリの森

デクの樹サマに会いに行くには、コキリの剣とデクの盾を用意しなければならない。最初にコキリの剣を訓練場奥の宝箱から手に入れたら、つぎは盾。40ルピーあれば買えるので、森をかけ回ってルピーを集めよう。地道に草を刈って稼ぐのもいいが、建物の裏手や草むらに隠されたルピーもお見逃しなく。



➲転がっている岩に注意して訓練場奥の宝箱を目指せ。



➲ルピーを集めて盾を買ったら、きちんと装備しよう。

3 ハイラル城

城へ続く道では、兵士が見張りをしている。見つからないよう城下町に近いガケのツタを登って城へ行こう。タロンを起こしたら、ブロックを足場にして中庭へ。ここでも見つからないように進むこと。



➲兵士の真正面にいると、かなり遠くからでも見つかるぞ。

5 カカリコ村～墓地

デスマウンテンへ向かう前に、カカリコ村の墓地に寄ろう。墓の地下では太陽の歌を覚えることができるし、登山に必要なハイリアの盾が手に入るからだ。子供のいなくなる夜を見計らって行こう。



➲地下ではリーデッドに注意。体力が少ないうちは危険だ。

6 ゴロンシティ～森の聖域

ゴロンシティと迷いの森を結ぶワープゲートは、火を運んできてバクダン花を爆破すると使えるようになる。あとは、歌が大きく聞こえてくる道を選んで通れば、森の聖域へたどり着けるぞ。聖域では通路をふさぐオコリナッツに注意。タネは3発ワンセットではいてくるので、しっかり防御しよう。



➲バクダン花に火をつけたら、すぐ離れないと爆風を受けるぞ。



➲きちんとZ注目していれば、反射したタネの3発目で倒せる。

7 ゴロンシティ

お客さま用じゅうたんの上でゼルダの子守歌を吹いたら、つぎはダルニアの前でサリアの歌を。機嫌を直して、ゴロンのうでわをくれるぞ。これでバクダン花を引き抜き、ドドンゴの洞窟入り口をふさいでいる大岩を破壊しよう。



⬆ボム袋を手に入れるまではバクダン花のお世話になる。うでわは必須アイテムだ。

9 デスマウンテン登山道～ハイラル城

火山弾を防ぎつつデスマウンテンを登ったら、頂上にある大妖精の泉へ。ここで魔力を授かっていないと、以後の大妖精の泉で魔法のアイテムをもらえないぞ。



⬅泉に寄ったらケポラ・ゲボラにつかまってカカリコ村へ。



➡ハイラル城で手に入るディンの炎は、今後必ず必要になる。

10 ゾーラ川～ゾーラの里

川をさかのぼってゾーラの里まで行くには、コッコを利用した滑空技が必要。魔法のマメ屋付近のコッコをつかまえよう。川は、なるべく最短コースで横切ることも忘れずに。里に着いたら、素潜りゲームに挑戦。これをクリアーして銀のウロコを手に入れておかないと、水中のワープゲートを使うことができない。



⬅滝の手前、紋章上でゼルダの子守歌を吹くと道が開ける。



➡1回潜るたびにひとつルピーを取る程度で十分間に合うぞ。

11 ハイリア湖～ゾーラの里

ワープゲートを抜けてハイリア湖へ入ると、すぐに手紙の入ったビンを発見できる。これをゾーラの里へ持ち帰り、手紙をキングゾーラに見せよう。これ以後、ビンは自由に使えるが、どうせすぐ使うことになるので、里の浅瀬でサカナを捕まえて入れておくといい。



⬅順当に集めていれば3つ目のあきビン。いくらあっても便利だ。

13 ハイラル平原

3つの精霊石を集めハイラル城を訪れるとイベントが発生、ゼルダが行方不明に。彼女が投げた、時のオカリナを回収しよう。その後、時の神殿へ行くと、冒険の舞台は7年後に移る。すぐには子供時代へ戻ってこれないので、その前にやり残したことを終わらせておこう。



⬅時のオカリナとともに覚える時の歌。今後重要になる歌だ。

7 ゴロンシティ
- ダルニアの前でサリアの歌を吹く
- ゴロンのうでわをもらう

↓

8 デスマウンテン登山道～ドドンゴの洞窟
- バクダン花で洞窟入り口を開く
- ボム袋を入手
- キングドドンゴを倒し、ゴロンのルビー入手

↓

9 デスマウンテン登山道～ハイラル城
- 山頂の泉で回転斬りを教わる
- 城の泉でディンの炎入手

↓

10 ゾーラ川～ゾーラの里
- 滝の前でゼルダの子守歌を吹く
- 素潜りゲームで銀のウロコ入手
- 水中ワープゲートでハイリア湖へ

↓

11 ハイリア湖～ゾーラの里
- 湖底で手紙入りのビンを入手
- キングゾーラにルトの手紙を見せる
- 玉座の裏からゾーラの泉へ

↓

12 ゾーラの泉～ジャブジャブ様のお腹
- 大妖精の泉でフロルの風を入手
- 魚を使いジャブジャブ様のお腹へ
- ブーメランを入手
- バリネードを倒し、ゾーラのサファイア入手

↓

13 ハイラル平原
- ハイラル城前で時のオカリナを入手、時の歌を覚える

↓

14 時の神殿
- 時の扉を開き、マスターソードを抜く

↓

THE LEGEND OF ZELDA

flow chart

15 時の神殿

- ラウルと会い、光のメダルを入手
- シークと会う

16 ロンロン牧場

- 馬レースに勝ちエポナを手に入れる

17 カカリコ村～墓地

- 墓地の地下レースを完走しフックショットを入手
- 風車小屋で嵐の歌を教わる

18 森の聖域～森の神殿

- シークから森のメヌエットを教わる
- 妖精の弓を入手
- ファントムガノンを倒し、森のメダルを入手

19 時の神殿

- シークから光のプレリュードを教わる

20 ゴロンシティ

- ゴロンキッドからゴロンの服をもらう
- 祭壇の裏からデスマウンテン火口へ

21 デスマウンテン火口～炎の神殿

- シークから炎のボレロを教わる
- メガトンハンマーを入手
- ヴァルバジアを倒し、炎のメダルを入手

22 氷の洞窟

- ヘビィブーツを入手
- シークから水のセレナーデを教わる

16 ロンロン牧場

子供のときにエポナの歌を覚えていたら、ロンロン牧場を訪れよう。エポナに乗っていれば、インゴーとの馬レースにも勝てる。あとは、牧場のサクを飛び越えて脱出すればいい。大人時代のスムーズな攻略にエポナの助けは欠かせないし、平原の移動やわらしべイベントでも活躍してくれるぞ。



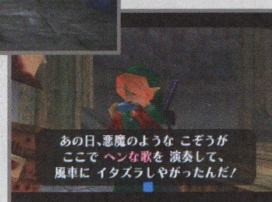
インゴーの進路をふさぎ、ムチを少し残すよう心がけよう。

17 カカリコ村～墓地

墓石のひとつが、幽霊ダンペイの地下レース場につながっている。これを完走すればフックショットが手に入るぞ。これさえあれば、森の神殿に入ることができるのだ。



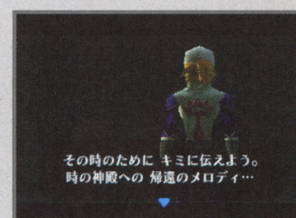
ダンペイを見失わないように走ろう。落とす炎には注意だ。



レース後、風車小屋の男から嵐の歌を教わっておこう。

19 時の神殿

森の神殿クリアー後、すぐにつぎの神殿に向かってもいいが、一度時の神殿へ戻ろう。シークが現れて光のプレリュードを教えてくれる。さらにこれ以降、大人と子供の時代を行き来できるようになる。



ふたつの時代を行き来したいとき、必ずこの曲の助けが必要になるはずだ。

20 ゴロンシティ

大人時代のゴロンシティで動いているのはゴロンキッドだけ。バクダンをしかけて暴走を止め、彼と話をするとゴロンの服がもらえる。この先のデスマウンテン火口、さらに炎の神殿を突破するために、なくてはならない重要アイテムだ。その後はダルニアの部屋から火口へと向かおう。



店でも買えるが値段は法外。やはりここでもらっておきたい。

22 ゴロンシティ～森の聖域

水の神殿に入るための手掛かりは、洞窟内の青い炎。これは赤い氷を溶かすことのできる特別な炎で、ゾーラの里のキングゾーラや店の入り口を溶かすことができる。ここを出るときはあきビンにふたつ、青い炎を入れていこう。また洞窟奥で手に入るヘビィブーツも必要なアイテムだ。



カカリコ村の店でも買えるが高い。ここから持ち出そう。



洞窟奥にいるホワイトウルフォス。弱点の尻尾を狙え!

時のオカリナ

24 水の神殿～ハイリア湖

水の神殿クリアー後、つぎの神殿を目指すまえに魔法陣横にある石版をチェック。そこに書かれたとおり、昇ってくる朝日に向けて矢を放つと炎の矢が手に入る。攻撃だけでなく、離れたしょく台に火をつけるという使いかたができるぞ。



➡矢といっしょに少し魔力を消費する。魔力の残量に注意。

25 カカリコ村～井戸の底

墓地にある闇の神殿をクリアーするには、真実を見られるというまことのメガネが必要だ。これは、一度子供時代に戻り、風車小屋の中で嵐の歌を吹くことで水が干上がる、井戸の底に隠されている。準備を整えて子供時代に戻ろう。



➡まことのメガネを取ったら再び大人に戻り闇の神殿を目指せ。

27 ゲルドの砦～幻影の砂漠

砦内には盗賊がいたるところにいる。矢を撃って気絶させたり、ホバーブーツで空中を移動したりして監視の目を避けよう。捕らわれた4人の大工を助けようとすると、必ず戦闘になる。盗賊の回転斬りには十分注意。ゲルドの会員証をもらったら幻影の砂漠へ向かうことになるが、修練場で腕試しをしてもいいだろう。2本目の魔法の矢である氷の矢を手に入れることができるぞ。



➡回転斬りをくらうとまた捕まる。防御を固めて隙を狙おう。



➡砂漠の前半は赤い旗、後半は道案内の幽霊を追って抜ける。

28 巨大邪神像～魂の神殿

魂の神殿は、時代を行き来しなければクリアーできない。魂のレクイエムを覚えたら子供時代に戻り、銀のグローブを入手。これで大人時代に神殿の奥へ進めるようになる。



➡子供時代に巨大邪神像を訪れるには、この曲の力が必要だ。



➡これで神殿入り口右側の巨大な黒いブロックが動かせる。

30 ガノン城

六賢者を解放したらいよいよ最後の目的地、ガノン城へ。中央の巨大な塔には、周囲6つの部屋の結界を解除すると入れるようになる。塔を登り、最上階でガノンドロフを倒したあとは脱出。そして最後の戦いが待っているぞ。



⬆塔の各階にはモンスターが配置されている。これまでの経験を生かして切り抜けろ!

flow chart

23 ゾーラの里

- キングゾーラからゾーラの服をもらう

↓

24 水の神殿～ハイリア湖

- ロングフックを入手
- モーファを倒し、水のメダルを入手
- 炎の矢を入手

↓

25 カカリコ村～井戸の底

- シークから闇のノクターンを教わる
- 子供時代にまことのメガネ入手

↓

26 闇の神殿

- ホバーブーツを入手
- ボンゴボンゴを倒し、闇のメダルを入手

↓

27 ゲルドの砦～幻影の砂漠

- 捕らわれた大工を助けてゲルドの会員証を入手
- 修練場で氷の矢を入手
- 幻影の砂漠を抜ける

↓

28 巨大邪神像～魂の神殿

- 大妖精の泉でネールの愛を入手
- シークから魂のレクイエムを教わる
- 子供時代に戻り、銀のグローブ入手
- 大人に帰ってきて、ミラーシールド入手
- ツインローバを倒し、魂のメダル入手

↓

29 時の神殿

- ゼルダから光の矢をもらう
- ゼルダがガノンドロフにさらわれる

↓

30 ガノン城

- 金のグローブを入手
- 6つの結界を解き、中央の塔へ
- ガノンドロフを倒し、脱出
- ガノンとのラストバトル

いますぐ役立つ!
耳よりデータ集

data note

シナリオを進める助けになるわらしべイベントやハートのかけらをゲットする場所など、使えるデータを総まとめ。快適プレイに役立ててほしい。

わらしべイベント

子供時代～お面の行商イベント

お面を売る手順は右に。ウサギずきんは、ゼルダがさらわれたあとでないと売れない。



❶つぎのお面を借りるには代金を払わなければダメ。少なく払う人もいるから注意。

キータンのお面
➡カカリコ村の兵士
⬇
ドクロのお面
➡迷いの森のスタルキッド
⬇
こわそなお面
➡墓地の少年
⬇
ウサギずきん
➡ハイリア平原のマラソンマン
⬇
まことの仮面

大人時代～ダイゴロン刀入手イベント

最終バトルで役立つダイゴロン刀は、以下の手順で手に入る。お届けものに時間制限があるイベントには注意しよう。

ニワトリねえさんからポケットタマゴを借りる
⬇
ポケットタマゴをひと晩かけて、てのりコッコにかえす
⬇
てのりコッコでタロンを起こす
⬇
ニワトリねえさんにてのりコッコを返し、コジローをもらう
⬇
親方の息子にコジローを見せ、あやしいキノコをもらう
⬇
薬屋のばあさんにあやしいキノコを届け、あやしいクスリをもらう
⬇
コキリ族の少女にあやしいクスリを渡し、密猟者のノコギリをもらう
⬇
大工の親方に密猟者のノコギリを渡し、折れたゴロン刀をもらう
⬇
ダイゴロンに折れたゴロン刀を渡し、処方せんをもらう
⬇
キングゾーラに処方せんを見せ、メダマガエルをもらう
⬇
みずうみ博士にメダマガエルを渡し、特製本生目薬をもらう
⬇
ダイゴロンに特製本生目薬を渡し、ダイゴロン刀引換券をもらう
⬇
3日で
ダイゴロン刀を入手

ハートのかけら

4つ集めると体力の限界値がひとつ増えるハートのかけら。終盤はともかく、序盤はハートの数でゲームの難易度が大きく変わる。この表で獲得場所と方法を確認し、早めに集めよう。子供時代に魔法のマメを植えて大人になってから入手、というパターンが多いことも補足しておく。



❶少しでもあやしいと感じた場所ではいろいろ試してみる。かけら集めの基本だ。

❶一度大人時代を体験してから子供に戻らないと、かけらが手にはいらないことも。



ハートのかけら全リスト

地域	時期	獲得場所・方法
カカリコ村	子供/大人	黄金のスタルチュラのしるしを50匹集める
	子供/大人	インパの家の裏口から侵入
	子供/大人	屋根の上にいる男からもらう
	大人	風車小屋の壁の上
巨大邪神像	大人	豆の木で行ける岩のゲートの上
ゲルドの谷	子供/大人	崖途中の木箱の中
	子供/大人	滝の裏にあるくぼみ
ゲルドの砦	大人	やぶさめで1000点以上取る
	大人	砦の屋上の宝箱
氷の洞窟	大人	1F･右下部屋の赤い氷の中
ゴロンシティ	子供	つぼに爆弾投入後、笑い顔で止まる
城下町	子供	ボムチュウボウリングの景品
	子供	宝箱クジの景品
	子供	おばさんの犬を連れ戻す
ゾーラ川	子供	カエルに嵐の歌を聞かせる
	子供	巨大カエルにメロディを聞かせる
	子供/大人	中央付近の柱の上
	子供/大人	滝方面の棚の上

地域	時期	獲得場所・方法
ゾーラの泉	大人	浮かんだ氷の上
	大人	泉の底
ゾーラの里	子供	全部のしょく台に火をつけると出る宝箱
デスマウンテン火口	子供/大人	内壁の途中のくぼみ
	大人	豆の木で行ける山頂
デスマウンテン登山道	子供/大人	豆の木で行ける洞窟の上側
ハイラル平原	子供/大人	ハイリア湖入り口の隠し穴で購入
	大人	左上の木の根本隠し穴内の水底
ハイリア湖	子供	つりぼりで50cm以上のサカナを釣る
	子供/大人	研究所の素潜りで水底に触れる
	大人	研究所の屋根の上
墓地	子供	穴掘りツアー
	子供/大人	墓の下で太陽の歌を吹く
	大人	豆の木に乗り木箱を壊す
	大人	幽霊ダンペイとの2回目以降の景品
迷いの森	子供	スタルキッドにサリアの歌を聞かせる
	子供	スタルキッドとのセッションを3回成功
ロンロン牧場	子供/大人	納屋の奥

黄金のスタルチュラ

各地で黄金のスタルチュラを倒してそのしるしを獲得したら、カカリコ村のスタルチュラハウスへ。しるしの数に応じて、さまざまな景品が手に入るぞ。全100匹いる黄金のスタルチュラの出現ポイントは以下のとおりだが、場所によってはしるしの獲得にアイテムが必要なこともある。



↑すべてのしるしを集めると、ハウスを訪れるたびに感謝され200ルピーもらえるぞ。

黄金のスタルチュラ景品
10匹 ●●➡大人のサイフ
20匹 ●●➡もだえ石
30匹 ●●➡巨人のサイフ
40匹 ●●➡ボムチュウ
50匹 ●●➡ハートのかけら
100匹 ●●➡200ルピー

黄金のスタルチュラ全出現ポイントリスト

地域	時期	時間帯	出現場所
井戸の底	子供	昼/夜	B1・鍵付き扉の奥
	子供	昼/夜	B1・透明通路を渡った先の壁
	子供	昼/夜	B1・見えない落とし穴部屋の奥
カカリコ村	子供	夜	入り口付近の木に体当たり
	子供	夜	物見台のハシゴの途中
	子供	夜	スタルチュラハウスの外壁
	子供	夜	建設現場の中
	子供	夜	北側の家の外壁
	大人	夜	インパの家の屋根付近
ガノン城	大人	昼/夜	崩れた門柱
巨大邪神像	子供	昼/夜	豆の木植え場
	大人	夜	木の幹
	大人	夜	転がっている岩の上
ゲルドの谷	子供	昼/夜	豆の木植え場
	子供	夜	入り口付近の壁
	大人	夜	テントの裏手の壁
	大人	夜	アーチ状の柱
ゲルドの砦	大人	夜	砦のある場所の岩壁
	大人	夜	やぶさめの的
幻影の砂漠	大人	昼/夜	途中にある地下室の壁
氷の洞窟	大人	昼/夜	1F・右下部屋の柱
	大人	昼/夜	1F・プロペラ部屋
	大人	昼/夜	1F・左上滑るブロック部屋の壁
コキリの森	子供	夜	物知り兄弟の家の外壁
	子供	昼/夜	豆の木植え場
	大人	夜	ふたごの家の外壁
ゴロンシティ	子供/大人	昼/夜	1F・岩迷路の奥の木箱
	大人	夜	1F・宙吊りの祭壇
城下町	子供	昼/夜	見張り部屋の木箱の中
ゾーラ川	子供	昼/夜	入り口付近の木に体当たり
	子供	夜	滝付近ハシゴの途中
	大人	夜	途中の土壁
	大人	夜	滝付近の土壁
ゾーラの泉	子供	夜	浮木近くの壁
	子供	昼/夜	大妖精の泉付近の木に体当たり
	大人	夜	岩の下にある隠し穴の奥
ゾーラの里	大人	夜	滝の上付近の壁
ジャブジャブ様のお腹	子供	昼/夜	B1・落とし穴部屋の下
	子供	昼/夜	B1・落とし穴部屋の下
	子供	昼/夜	B1・右水位上げ部屋
	子供	昼/夜	1F・ボス部屋直前の部屋
魂の神殿	子供	昼/夜	1F・橋になる金網
	大人	昼/夜	1F・時のブロックの裏側
	子供/大人	昼/夜	2F・長い登り壁の上
	子供/大人	昼/夜	3F・階段部屋の扉の上
	大人	昼/夜	3F・神像広間の左上の足場
デクの樹サマの中	子供	昼/夜	3F・左の部屋
	子供	昼/夜	B1・1Fへの登り壁
	子供	昼/夜	B1・水路の鉄格子
	子供	昼/夜	B1・左上の部屋

地域	時期	時間帯	出現場所
デスマウンテン火口	子供/大人	昼/夜	頂上の木箱
	子供	昼/夜	豆の木植え場
デスマウンテン登山道	子供/大人	昼/夜	カカリコ村付近の壁の奥
	子供	昼/夜	豆の木植え場
	大人	夜	垂直壁付近の岩陰
	大人	夜	ゴロンシティ入り口付近の岩陰
ドドンゴの洞窟	子供/大人	昼/夜	1F・右下通路途中の小部屋
	子供/大人	昼/夜	1F・中央上の小部屋
	子供/大人	昼/夜	1F・右下通路
	大人	昼/夜	1F・左爆破階段の途中
	子供/大人	昼/夜	2F・左爆破階段上の登り壁
ハイラル城	子供	昼/夜	入り口付近の木に体当たり
	子供	昼/夜	嵐の歌で開く隠し穴の壁の奥
ハイラル平原	子供/大人	昼/夜	ハイラル城門右の隠し穴
	子供/大人	昼/夜	ゲルドの谷付近隠し穴
ハイリア湖	子供	昼/夜	豆の木植え場
	子供	夜	みずうみ研究所外壁
	子供	夜	祭壇横の柱
	大人	昼/夜	研究所内プール底の木箱
	大人	夜	矢発射ポイント横の枯れ木
墓地	子供	夜	右側の壁
	子供	昼/夜	豆の木植え場
炎の神殿	大人	昼/夜	1F・右ホール北側の小部屋
	大人	昼/夜	1F・正面階段裏の部屋
	大人	昼/夜	3F・右エリア北側の壁の中
	大人	昼/夜	4F・右エリアの登り壁
	大人	昼/夜	5F・右エリアの壁
迷いの森	子供	昼/夜	豆の木植え場（橋の側）
	子供	昼/夜	豆の木植え場
	大人	夜	豆の木で行ける壁の上
水の神殿	大人	昼/夜	1F・左下のシャッター部屋
	大人	昼/夜	1F・岩が落ちる水路の壁
	大人	昼/夜	2F・自然水路の途中
	大人	昼/夜	3F・中央の塔内部
	大人	昼/夜	3F・滝のある部屋
森の神殿	大人	昼/夜	1F・入り口
	大人	昼/夜	1F・中央ホール
	大人	昼/夜	1F・左の中庭
	大人	昼/夜	1F・右の中庭
	大人	昼/夜	B1・左下の小部屋
森の聖域	大人	夜	通路の上の壁
闇の神殿	大人	昼/夜	B3・ふたつの吊り天井のある部屋
	大人	昼/夜	B3・死神像に隣接した小部屋
	大人	昼/夜	B4・巨大ドクロ壺の裏側
	大人	昼/夜	B4・葬送船の出発点付近の壁
	大人	昼/夜	B4・巨大ドクロ壺部屋の壁
ロンロン牧場	子供	昼/夜	牧場入り口の木に体当たり
	子供	夜	タロンの家2階の窓付近
	子供	夜	牧場内休憩所の外側
	子供	夜	牧場左下の壁

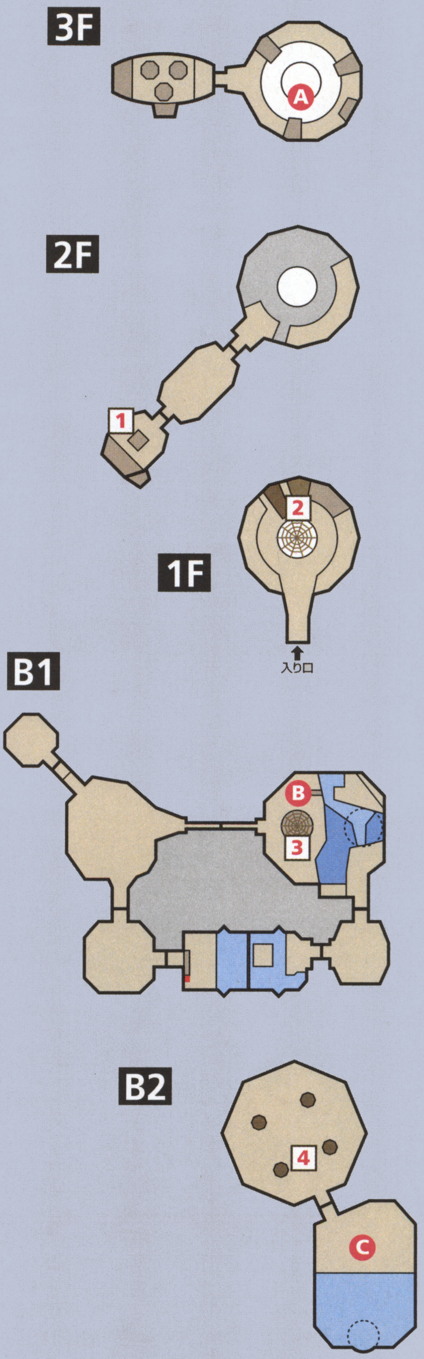
難関突破!
ダンジョン攻略
dungeon capture

ここからは主要な11ダンジョンを、チャートとマップで一気に攻略する。難しいポイントの突破方法を参考にしつつ、完全クリアーを目指してみよう。

デクの樹サマの中

難易度は低いダンジョンだが、以後の攻略の基本的な要素がすべて詰まっている。ポイントは"その場所で新たに獲得したアイテムがクリアーのカギを握る"だ。

進行チャート
1. 妖精のパチンコを手に入れる
2. 3階から飛び降りクモの巣を破る
3. クモの巣を焼いて地下2階へ
4. ゴーマを倒す



point A ジャンプの飛距離は控え目に

1階中央床の大きなクモの巣は丈夫で、剣では切れない。そこで、3階から飛び降りた勢いで破るのだ。そのとき、前へ飛びすぎるとクモの巣を飛び越すので、うまく飛距離を調節しよう。



飛び出したら3Dスティックを少し手前に戻すといい。

point B 火を運ぶルートを確保

地下1階のクモの巣は、1階と違い火で燃やさなければならない。そこでまずフロアを1周し、クモの巣のある場所へ行く。そこでブロックを落とし、しょく台から火を運んでくるのだ。



ルートを作る前に、しょく台側に落ちないよう注意。

point C デクナッツを倒す順番

地下2階、ボス部屋の前を守る3匹のデクナッツは、普通の方法では倒せない。地下1階のデクナッツから聞いたように、倒す順番があるのだ。向かって中央、右、左の順に倒せばいいのだが、時間がかかりすぎると倒したはずのデクナッツが復活する。目標を確認しつつ、す速くZ注目の相手を切り替えよう。



地下1階での貴重な情報。問題のデクナッツは左から1、2、3の順番で並んでいるわけだ。



BOSS 甲殻寄生獣 ゴーマ

ゴーマの弱点は目玉。Z注目したらパチンコをかまえ、攻撃しようとするゴーマの赤くなった目を撃つ。これだけではダメージにならないから、苦しんでいるところを剣で攻撃しよう。そのあとゴーマは後方に逃げ、天井を伝ってリンクの真上にくる。そのままだと、ゴーマの落とすタマゴから生まれた幼体と戦わなければならないので、パチンコを撃って落とし、剣で攻撃しよう。このくり返しで楽に勝てるぞ。



地上だけでなく、天井でも目を開いている。視界から消えても、Z注目していれば大丈夫だ。

dungeon ドドンゴの洞窟 capture

ここには破壊できる壁や、爆発によって作動させるしかけが多いが、入ってからしばらくは、バクダン花を利用するしかない。床に咲いた花の位置を確認しておこう。だが、それだけでなくモンスターにも、倒すと爆発する連中がいる。倒したからといって、うかつに近づかないように。

進行チャート

1. リザルフォス2体と戦う
2. スイッチを踏み1F西側の扉を開く
3. リザルフォス2体と戦う
4. ボム袋を手に入れる
5. 巨大ドドンゴの屍の目に爆弾を落とす
6. スイッチにブロックをのせボス部屋への扉を開く
7. キングドドンゴを倒す

point A 反撃チャンスを見逃すな

ここで出現するドドンゴは、外皮がとても堅くて剣が通らないが、身体の中はやわらかい。そこで、パチンコの出番だ。ドドンゴが炎を吐こうとしてのけぞったときにパチンコを撃てば、開いた口からダメージを与えられる。ただし、撃つのが遅いと逆に火炎をくらうので注意しよう。少し早めに撃つようにするといい。



⬆ドドンゴは倒すと爆発する。少し離れた位置をキープして攻撃しよう。

point B バクダンの位置を正確に

長方形の柱の周囲に、バクダン花がビッシリと並んでいる。これを連鎖爆発させると上の階へ登る階段ができるのだが、それには最初に起爆させるバクダン花を置く位置が肝心だ。バクダン花は、柱中央近くにある線を中心に左右に分かれて咲いているが、その線上に少し開けたスペースがある。バクダンを置くならそこだ。



⬆バクダン花は爆発までの時間が長い。あせらず、正しい位置に置くように。

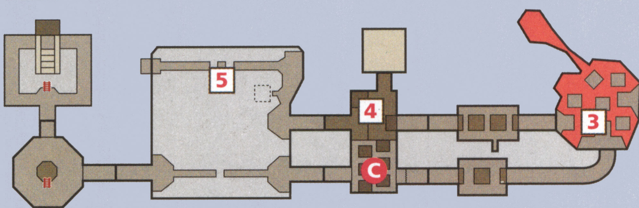
point C 狭い通路は慎重に進め

ここには太い柱が立ち並び、狭い通路がアミダくじ状に通っている。実際に歩けるスペースはリンクひとり分程度で、そこをトゲのトラップが動いているから始末が悪い。強引に進んでもダメージを受けるだけだから、Z注目中の横歩きで通路の様子を確認しつつ進もう。ハシゴまでたどり着けば、あとは壁を爆破するだけだ。

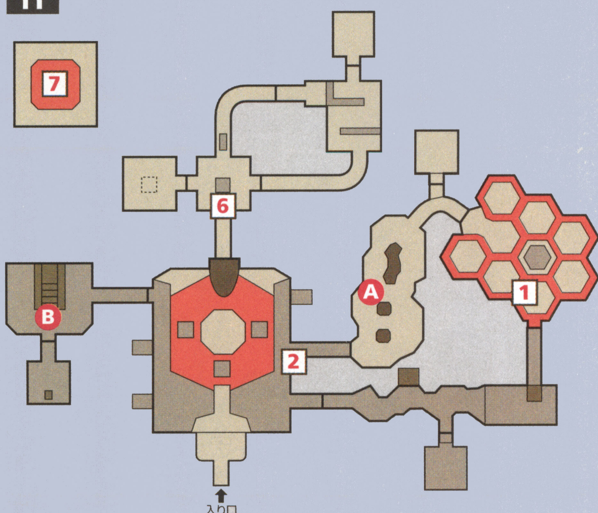


⬆トゲトラップの動きはそれほど速くない。路地から路地へと逃げ込め。

2F



1F





BOSS 猛炎古代竜 キングドドンゴ

ドドンゴの強化版のような敵で、やはり外皮が堅い。同じ手で、炎を吐こうとする口の中へバクダンを投げ込もう。すると、腹の中でバクダンが爆発したことによって一時的に動きが止まるから、そこを剣で斬る。ダメージを与えたあとは身体を丸めて転がってくるので、足場の端ギリギリの、溶岩を踏まない程度の場所へ逃げよう。



⬅離れているとバクダンが届かない。思い切って近づこう。

dungeon ジャブジャブ様のお腹 capture

出現するモンスターの多くはパチンコで倒すことができず、しかも剣で攻撃すると反撃してくる。ブーメランを手に入れるまでは、戦闘は避けたほうがいいだろう。しかけの解除には、途中まで同行するルト姫を使ったものが多いので、彼女とはぐれないように気を配りたい。

進行チャート

1. ルト姫を見つける
2. ブーメランを手に入れる
3. 赤い寄生虫を倒す
4. 青い寄生虫を倒す
5. 緑の寄生虫を倒す
6. ダイオクタと戦いルト姫とはぐれる
7. バリネードを倒す

point A ルト姫運びの注意点

自分では動こうとしないルト姫。彼女をかついでいると攻撃できないので、出会うモンスターは避けるか、ルト姫を置いてから戦うかを選ぼう。戦ったあとはまたかつぐのを忘れないように。ルト姫は特別な場合を除いて、部屋を移動するか、水中に落とすと、最初にかついだ地下1階の部屋へ戻ってしまうぞ。



この場所ではスイッチで水位を上げるまえに、あらかじめ対岸へルト姫を投げておくこと。

point B 寄生虫はブーメランで

途中の通路をふさぐ、ブヨブヨして電撃を放つ3種類の寄生虫。その本体部分は、1階北側の部屋に集中している。弱点であるくびれた部分をブーメランで攻撃すればいいのだが、リンクが近づかないと弱点を見せないのが難点。ここはZ注目した状態で寄生虫に近づき、弱点を見せたらブーメランを投げ、同時に後退。これで攻撃を避けつつ反撃できるぞ。



寄生虫に対して横へ回避。同時にブーメランを投げる。

point C ブーメランの軌道を利用

ボス部屋手前の部屋の天井にはスイッチがある。よく見ると、手前に半透明の幕のような壁があるため、パチンコで打って動かすことはできない。ここはブーメランの出番だ。ブーメランは横から回り込むように目標へ向かうので、正面の壁を回避できる。ただし、近づきすぎると壁に当たるし、遠いと届かないので、投げる場所を調節しよう。



このくらいの位置から投げる。調節中は足元に注意。

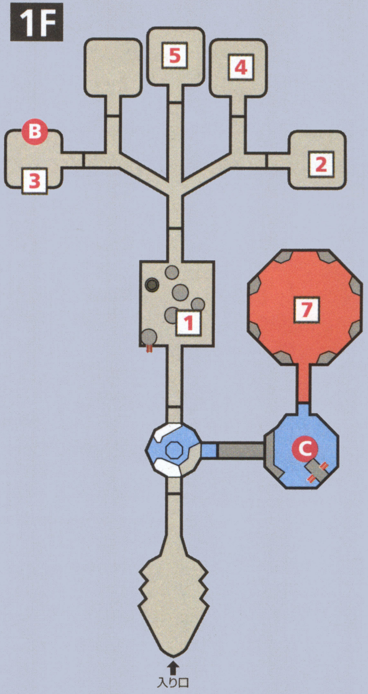


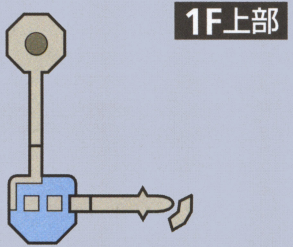
BOSS 電撃旋回虫 バリネード

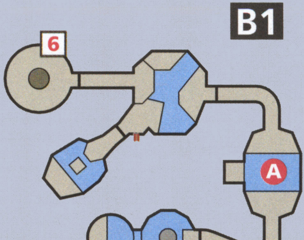
最初にバリネードと天井をつなぐ触手をブーメランで切る。バリネードがバリを広げて回転し始めたら、本体にブーメランを当てて動きを止め、そのあいだにバリを倒そう。2回にわけてくり出すバリを全部始末したら、あとは本体を剣で斬ればいい。なお、動き始めたバリネードが発射する電撃は防御できない。横っとびなどで回避しつつ、隙を見てブーメランを投げて接近して剣で攻撃、というのをくり返そう。



電撃連発モードに入ったら無理は禁物。ブーメランを投げる余裕がなければひたすら回避だ。

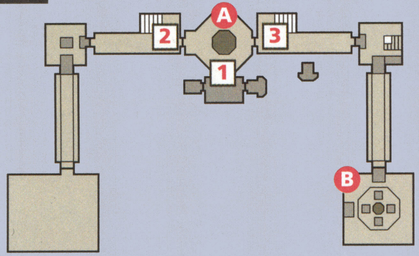




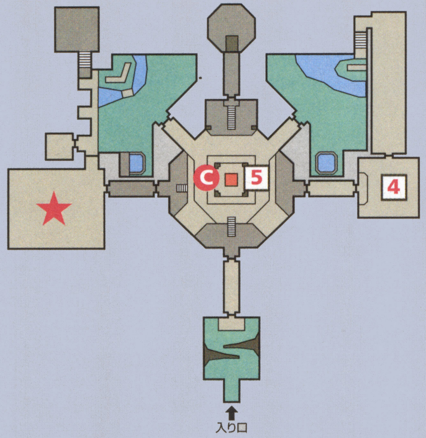


dungeon 森の神殿 capture

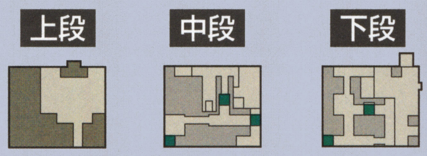
2F



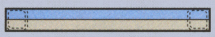
1F



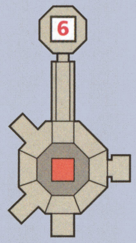
★の構造図



B1



B2



大人時代初のダンジョン。攻略目標は、大広間のしょく台から炎を奪った幽霊四姉妹の探索と退治だ。中に入るのに使ったフックショットは、弓を入手するまでの唯一の飛び道具。移動やアイテム回収用として幅広く活躍してくれるぞ。

進行チャート

1. 妖精の弓を手に入れる
2. ジョオを倒す
3. ベスを倒す
4. パズルを解き、エイミーを倒す
5. メグを倒す
6. ファントムガノンを倒す

point A 2体のスタルフォスは同時に倒せ

最初、部屋の中央に穴が開いている。その状態でスタルフォスと戦闘になるので、落ちないように注意。撃退直後に穴が埋まり、さらに2体のスタルフォスが出現。こいつらは片方が生き残っている限り、倒してもしばらくすると復活する。同じくらいのダメージを両方に与え、間髪入れずとどめを差そう。



○片方を斬ったら、Z注目を切り替えて別なほうを斬る……とすると時間はかかるが確実だ。

point B 一瞬のチャンスを見逃すな

西側の壁の目玉スイッチは氷づけなので、矢を撃ち込んでも操作できない。ここで覚えておきたいのが、矢は炎を通して撃つと火がついたまま飛んでいく、ということ。つまり、中央のしょく台の炎を通して目玉スイッチを撃てばいいのだ。だが、そのチャンスはリンク、しょく台、目玉スイッチが一直線に重なる瞬間だけ。タイミングを逃さず決めたい。



○時間を気にする必要はない。できるまでがんばろう。

point C 本体の見極めが重要

幽霊四姉妹の長女、メグとはこの大広間で戦闘になる。メグはほかの3人と違い、4体に分身してリンクを囲んでくるのだが、このうち本物は1体だけ。当てずっぽうに攻撃していると、その間に本物から攻撃される危険が高い。本物を見わけるコツは、出現した瞬間。リンクを囲んだ直後にくるっと一回転するメグが本物だ。すかさず弓で攻撃しよう。



○回転を見定めるためにも、極力広い場所で戦おう。



BOSS 異次元悪霊 ファントムガノン

序盤では、壁の絵から飛び出てきたところを弓で攻撃する。このとき、出てくる直前で方向転換したらそれはニセ者。本物からの攻撃を避けるために端へ逃げること。矢を3発当てるとファントムガノンは馬を捨て、空中から魔法の光弾を撃ってくる。これを剣やあきビンではね返すと、相手も杖で反射してくる。このリレーは、どちらかが失敗するまで続くぞ。ファントムガノンが失敗したら接近し、剣で斬りつけよう。



○リレーの回数が増えるほど光弾の速度が上がる。少しずつ振りのタイミングを早めよう。

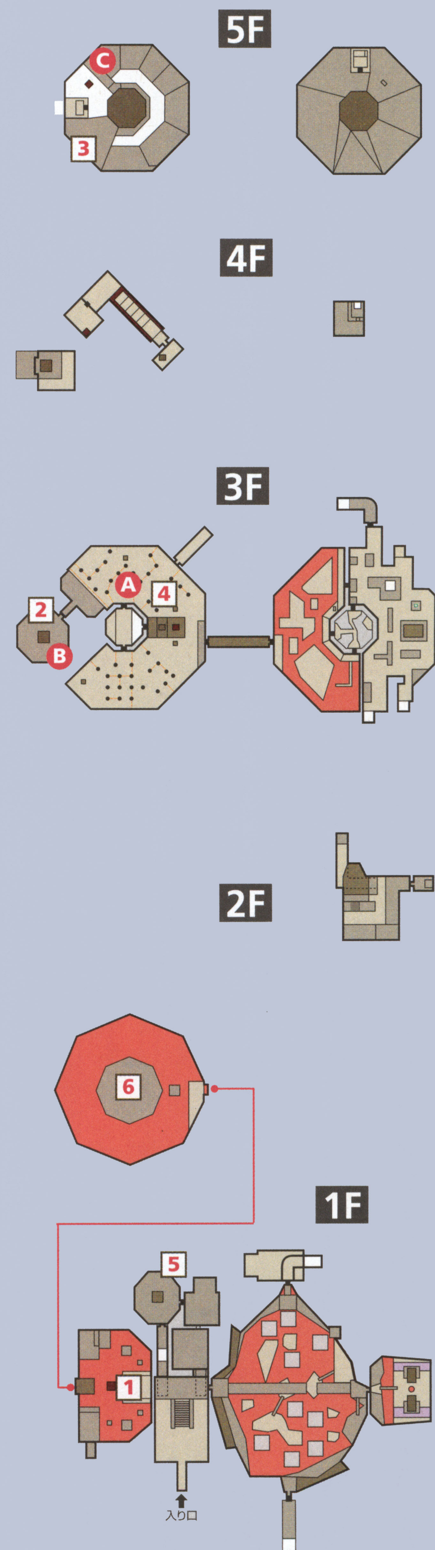
炎の神殿

dungeon capture

捕らわれた8人のゴロンを助けることが、ダンジョン攻略に直接つながる。絶対に見捨てないように。3階以降は左右にわかれた作りになっていて、目指すメガトンハンマーは西側の5階にある。なお、東側5階へはカカシの助けがなければ行けないぞ。

進行チャート

1. ダルニアと会う
2. フレアダンサーを倒す
3. メガトンハンマーを手に入れる
4. 柱を1階まで落とす
5. フレアダンサーを倒す
6. ヴァルバジアを倒す



point A　ルートを確保し一気に進め

3階西側は、小さな柱のあいだで吹き上がる炎のため、見た目の広さとは裏腹に迷路のようになっている。近づくと炎の壁ができる場所は、無理に進もうとしないこと。中央の部屋を経由して北西の扉近くまで行くと、そこは完全に炎の壁でふさがれている。解除するには近くのスイッチを踏むしかないのだが、一定時間で炎は元に戻る。あらかじめルートを確認しておかないと、間に合わなくなってしまうぞ。



●一直線で進んではダメ。少し左側へ回り込もう。

point B　炎を消すまでが勝負

フレアダンサーの本体である胴体の丸い部分を、炎の手足と引き離せば楽勝だ。止まっているあいだにフックショットで引き寄せるか、飛行ルート上にバクダンを置いて爆風で吹き飛ばそう。本体だけになると逃げ回るので、すかさず回転斬りをチャージ。反対側から近づいてきたら回転斬りを当てよう。このあと1階でも戦うことになるが、そこではメガトンハンマーを使うとより簡単に分離できる。



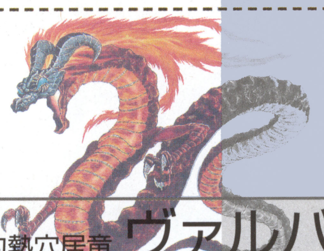
●無理に追わず、逃げて一周してきたところを攻撃。

point C　狭い足場が正解ルート

メガトンハンマーの入った宝箱は炎で囲まれている。炎はスイッチを踏むと少しのあいだ消えるが、スイッチと宝箱の位置は離れているから急がなくてはならない。広いが段差のある外周を進んでいては絶対に間に合わないので、内側の狭い通路を進もう。その際、吹き抜けに落ちないように注意したい。



●ここで吹き抜けに落ちると、3階からやり直しになる。本番前に何度か練習しておくといい。



BOSS　灼熱穴居竜 ヴァルバジア

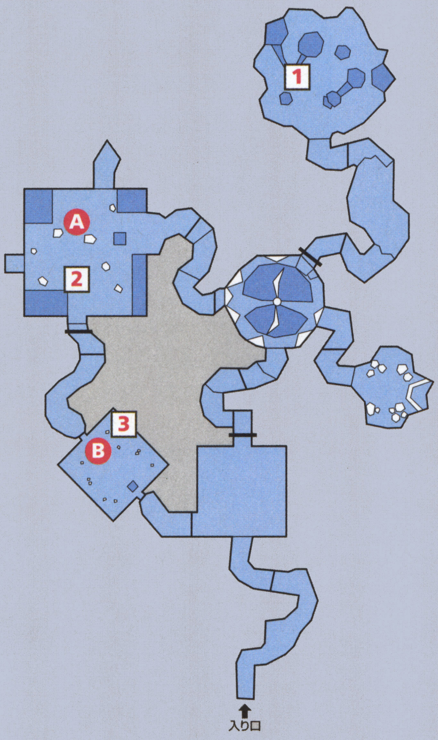
床の穴からヴァルバジアが顔を出し、頭を一回転させたら接近してメガトンハンマーで殴る。苦しんでいるところを剣で斬りつけよう。穴から飛び出すと、2種類の攻撃をしかけてくる。突撃する場合は盾で防御。岩を落としてきたら、Z注目中の盾防御か足場のふちにぶら下がって岩をかわす。ダメージが蓄積すると、穴から顔を出す際にフェイントが混ざるので、きちんと確認してメガトンハンマーを当てよう。



●接近するのが早いと炎のたてがみに当たり、遅いとかみつかれる。待つ位置も重要だ。

氷の洞窟

dungeon capture



水の神殿へ挑むための準備をするダンジョン。赤い氷を溶かせる青い炎を使い、道を開こう。出るときはゾーラの里用に青い炎をふたつ持って出るといい。

進行チャート

1. 青い炎を手に入れる
2. ブロックをすべらせルートを作る
3. ヘビィブーツを手に入れる

point A すべらせる順序を決めておく

部屋に入って目の前にある氷のブロックは、押すと何かにぶつかるまですべり続ける。この特性を踏まえて足場作りをする必要がある。まずはブロックを使い、部屋にある銀ルピーをすべて回収。南側の扉が開いたら、一度ブロックを四隅にある穴に落とす。復活したブロックを最初の位置から南、西、北、東、南とすべらせれば、先へ進むための足場になる。



➲間違えたらやり直し。ブロックは何度でも復活する。

point B ホワイトウルフォスの弱点をつけ

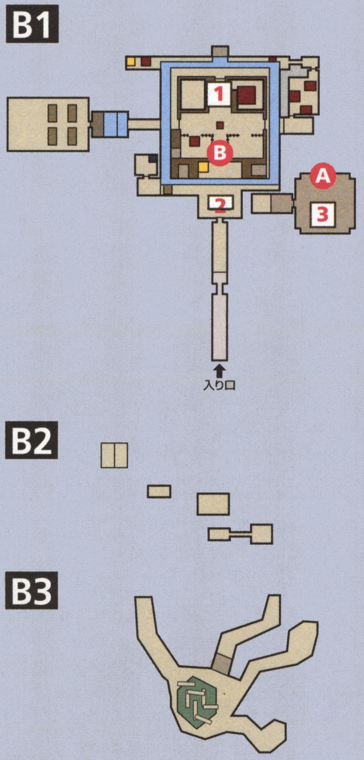
洞窟の奥で出現するホワイトウルフォスは、普通のウルフォスより体力がある。しかも床がすべるため戦いにくい。だが、ウルフォス共通の弱点は健在なので、そこを狙おう。左右のパンチでの連続攻撃を回避すると、ホワイトウルフォスは勢い余って背後を向くので、そこをジャンプ斬り。決まれば一発で倒せる。あとはヘビィブーツを手に入れるだけだ。



➲不用意に接近しなければ問題ない相手といえる。

井戸の底

dungeon capture



内部はまやかしのオンパレード。真実を見通せるという、まことのメガネを早めに手に入れよう。闇の神殿に挑戦するまえの、メガネの練習場所としては最適。

進行チャート

1. 紋章前でゼルダの子守歌を吹き、水位を下げる
2. 干上がったくぼみから進入
3. まことのメガネを手に入れる

point A 自分をオトリに敵を誘導

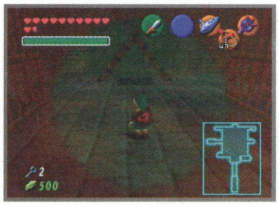
デドハンドは、普段は地中に埋もれていて姿を見せない。地面から生えた手でリンクを捕まえたときだけ、顔を出すのだ。そこでわざと手に捕まり、本体をおびき出そう。3Dスティックを激しく動かせば、早く手から解放される。これ以後、デドハンドと戦うときは、まことのメガネを使って地面の影が見えるところをバクダンで攻撃すれば、本体が出るぞ。



➲本体が近づく前にふりほどこう。あとは顔面に攻撃だ。

point B 探索はメガネを手に入れてから

このダンジョンは、いたるところに通過できる壁や落とし穴、見えない敵が配置されている。まともに進んでも痛い目を見るだけなので、本格的な探索はまことのメガネを手に入れてからにしたほうがいい。とくに中央の広間は、そうしたまやかしだらけの部屋だ。なお、まことのメガネ使用中は魔力をどんどん消費するので、こまめにしまうクセをつけよう。



➲見た目はただの床でも、メガネを通すと落とし穴が。

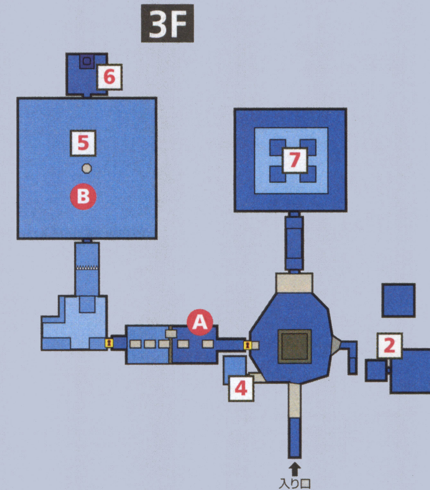
水の神殿

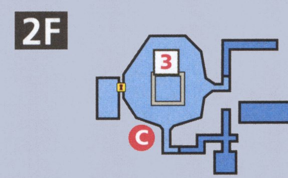
dungeon capture

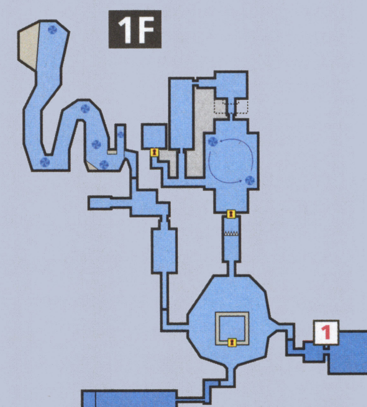
内部の水位は、3ヵ所にある紋章の前で変えられる。それによって移動できる場所も変化するぞ。ムダ足を踏まないためにも、あやしい場所はあらかじめ覚えておこう。場所がら水中戦が多くなるが、水中での武器はフックショットのみ。理由がなければ戦闘は避けたほうがいい。

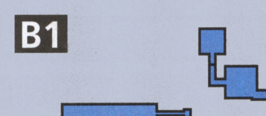
進行チャート

1 ルトに会う
2 水位を1階まで下げる
3 水位を2階まで上げる
4 水位を3階まで上げる
5 ダークリンクを倒す
6 ロングフックを手に入れる
7 モーファを倒す









point A フックショットは正確な狙いが決め手

すりばち状の地形の向かいには、上から下へと移動する足場がある。手前からフックショットで動く足場に乗ったら、つぎの足場へと連続でフックショット移動するのだ。ただし、足場が進む速度よりも速く上がっていかないと、いずれ穴の底に落ちるハメになる。狙いをつける速さに自信がなければ、別の場所で練習してから挑もう。この神殿には、ほかにも狙う速さを要求される場所があるぞ。



⊖あせらず正確に狙うこと。多少なら遅くても大丈夫。

point B 最強？の敵 ダークリンク

奇妙な空間で一戦を交える相手、ダークリンクはこれまでにない強敵。こちらの行動に対する反応が非常に速く、ただ剣を振っているだけではダメージを与えられない。しかも時間が経つにつれて身体の色が濃さを増し、どんどんスピードが上がる。勝利へのカギを握るのはアイテムだ。剣を振っている最中に、突然メガトンハンマーを振ってみよう。変化に対応できないのか、ほぼ当たってくれる。



⊖突きやジャンプ斬りは厳禁。確実に反撃される。

point C す速いアイテムチェンジで突破せよ

手前に目玉スイッチ、格子戸の奥に的が見えるこの場所は、いままで以上にロングフックで狙いをつける速度が要求される。まずは周囲のモンスターを全滅させ、ジャマをなくしてから挑戦しよう。これを成功させられるだけの腕があれば、宿敵ガノンドロフとの最終決戦でも楽に戦うことができるはずだ。



⊖目玉スイッチで格子戸が開いている時間はほんのわずか。迅速に移動だ。□



BOSS 水棲核細胞 モーファ

本体である小さな核にダメージを与えるには、水中から引きずり出さなくてはならない。回転してできた触手内を核が移動しているあいだに、ロングフックで引き寄せて攻撃しよう。このとき水に近すぎると、引き寄せた核がすぐ水中に落ちてしまう。周囲のトゲに触れない程度に水辺から離れるといい。ダメージを与えていると、やがて触手が2本になるので、両方の触手をつねに視界に入れつつ動くこと。



⊖核を引き寄せるときは、触手を正面から見るような位置から狙いをつけると成功しやすいぞ。

闇の神殿

dungeon capture

まやかしの地形やモンスターが多数出現するため、まことのメガネがあらゆる場面で必要になる神殿。また、ホバーブーツの力で予想外の移動が可能になる。進めそうにない場所に行き当たったら、これらのアイテムを試そう。

進行チャート

1 ホバーブーツを手に入れる
2 ホバーブーツで亀裂を渡る
3 葬送線をゼルダの子守歌で動かす
4 柱を倒し橋をかける
5 ボンゴボンゴを倒す

point A 突風の勢いを利用しよう

細い通路の左右に置かれた送風機。ヘビィブーツをはけば風に飛ばされずに済むが、それでは奥へは進めない。まことのメガネを使うと、穴の向こうに道が続いている場所が見えるので、そこで立ち止まろう。風が強くなったときにホバーブーツにはき替えれば、風とホバーブーツの力で穴を飛び越えることができる。



↑風のあと押しがあれば、ホバーブーツの効果で長距離移動が可能なのだ。

point B 手早く撃退しないと危険

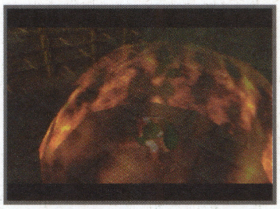
葬送船に乗って進んでいると、途中で2体のスタルフォスが出現して戦闘になる。これまでも何度かあった状況なので倒すのはそう難しくはないはずだが、問題は時間。船は、終点に着くとすぐに落下してしまう。そのとき船に乗っていればアウトだ。ナビィが警告したらすぐ戦闘をやめ、進行方向左側の岸に降りよう。



↑時間まで逃げ回っていてもいい。降りるときは必ずZ注目を解除すること。

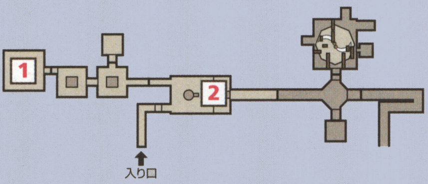
point C 迫る壁の対処法

ボス部屋のカギを取るためこの部屋に入ると、左右からトゲつきの壁が迫ってくる。入り口はふさがれ、解除に使えそうなスイッチもない。ここはあわてず、迫ってくる壁に注目しよう。すると木製の、意外に簡素なものであることがわかるはず。とすれば答えは簡単、ディンの炎を使って燃やせばいいというわけだ。

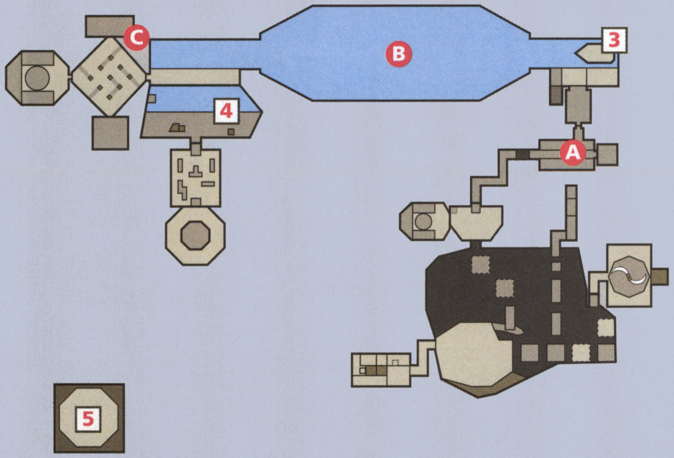


↑ある程度引きつけてから魔法を使えば、一回で両方の壁を燃やせるぞ。

B1～B2



B3～B4





BOSS 暗黒幻影獣 ボンゴボンゴ

一見、空間に浮かぶ両手だけのようだが、まことのメガネを使うと、そのあいだに本体があるのが見えるはず。この戦いでは、メガネは付けっぱなしにしておこう。攻撃順序だが、まず両手に矢を撃ち込み動きを止める。つぎに突撃してくる頭部を矢で攻撃し、剣で斬ろう。魔力が切れたら、魔法のツボを出すまで両手を撃てばいい。



←本体が見えない状態ではダメージを与えられないので注意。

魂の神殿（子供）

dungeon capture

この神殿は大人と子供のそれぞれで行ける場所が変わってくる。まずは子供の姿で攻略し、大人時代のために銀のグローブを入手する必要があるのだ。

進行チャート

1. ナボールと会う
2. 光スイッチを作動させ扉を開ける
3. アイアンナックを倒す
4. 銀のグローブを手に入れる

point A 以前の経験を思い出そう

ここにあるスイッチは、手前にある金網のおかげで、正面からの操作が不可能になっている。この状況というのは、以前ジャブジャブ様のお腹の中にあった半透明の壁とスイッチの関係にそっくりだ。そのことに気がつけば、ここでブーメランを使うことも思い出せるだろう。魂の神殿はこれまでのダンジョンの集大成でもあるので、このような以前に経験したことの記憶が、あらゆるところで謎の解法につながる。もし気がつかなかったならば、すでに攻略したダンジョンにもう一度入ってみるのもいいだろう。過去の記憶を思い出せるだけでなく、見過ごしていたしかけの存在に気づくことがあるかもしれないぞ。



◯距離の微妙な調節が必要なのも、以前と同じだ。

point B 敵の対称移動を逆利用

狭い足場が渡された部屋には不気味なモンスター、アヌビスがいる。このモンスター、ただ浮かんでいるだけで自分からは攻撃しようとせず、こちらが手を出すと炎で反撃してくるのだ。アヌビスの弱点は炎なのだが、大人ならともかく子供リンクでは炎による攻撃手段がない。これだけを考えると打つ手がまったくないようだが、じつはアヌビスには、リンクの動きに対して点対称に移動する、という性質がある。そこで、狭い足場を相手にぶつからないように移動しよう。そして、部屋にある水晶スイッチを操作すると現れる火柱に追い込むのだ。このしかけには大人に戻ってからもお世話になるので、覚えておきたい。



◯あらかじめ火柱の位置を確認しておくとより確実。

point C 事前の方向決定がムダ使いを防ぐ

床にある、太陽の形をした見慣れないオブジェは"光スイッチ"と呼ばれるもので、特定の光に反応してスイッチの役割を果たすのだ。しかし、部屋を見回しても、光源になるものは見あたらない。唯一、西側の壁に小さな亀裂が走っているのがわかる程度だ。だが、近くの水晶スイッチを作動させると落ちてくる宝箱には、ボムチュウが入っている。つまり、このボムチュウを使って亀裂を破壊すれば光が射してくる、というわけ。ただし、ほかの場所でボムチュウを手に入れていない場合は、失敗がちょっと怖い。ボムチュウを走らせるまえにリンク視点で亀裂を真正面にとらえ、それから発射すればまず失敗しないはず。



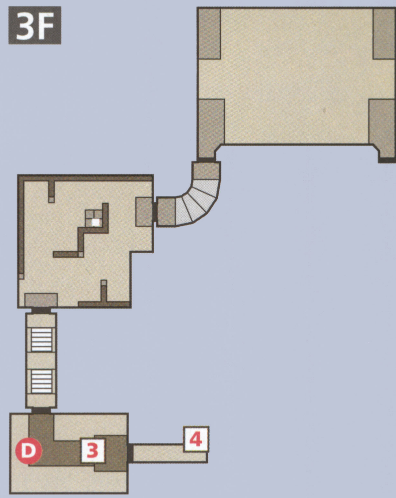
◯壁の起伏が大きいと失敗することもあるから注意。

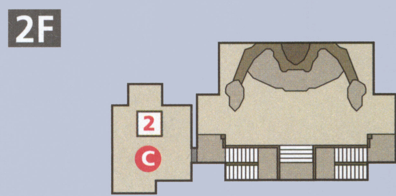
point D 大ぶりな相手の隙をつけ

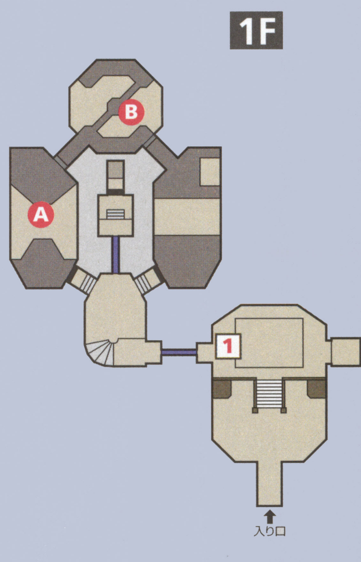
子供時代最大の山場でもある、巨大な戦斧を抱えた全身甲冑のモンスター、アイアンナックとの対戦。振り回してくる戦斧は攻撃力が非常に高く、一発当てられるとハートを4つも減らされる。さらに盾による防御が通用しないときている。その反面、攻撃は非常に大振りで、戦斧を振ったあとは大きな隙が生まれる。勝ち目があるとすればこの一点だろう。まずはZ注目したら剣を持ち、ある程度の距離をキープする。そして相手の間合いに入って攻撃を誘うのだ。首尾よく攻撃してきたら、その隙にジャンプ斬りを出し、すぐにバック宙で距離を開ける。あせって早く倒そうと思わなければ、意外に簡単に勝てるだろう。



◯横斬りは2回でワンセット。振り切るまで待とう。

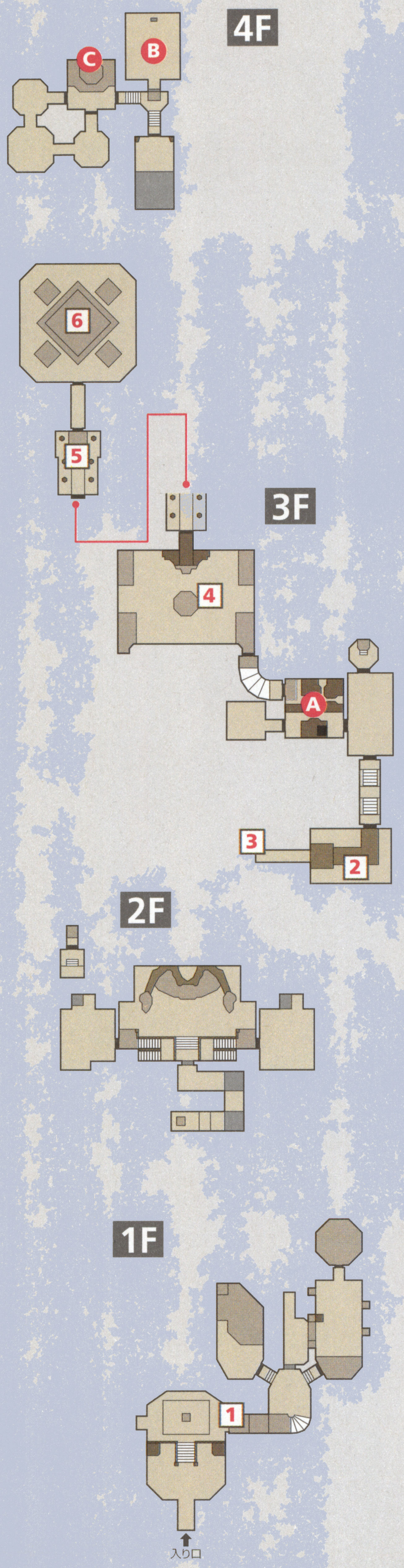






魂の神殿（大人）

dungeon capture



銀のグローブがあれば大人リンクでも神殿に入れる。途中2階への直通ルートを開くときも、その力が必要になるだろう。中盤以降たびたび出てくる光スイッチは、操作しなければ進めないがワナも多い。スイッチが燃えたら注意しよう。

進行チャート

1. 黒ブロックを動かし奥へ
2. アイアンナックを倒す
3. ミラーシールドを手に入れる
4. 女神像の顔に光を当てる
5. アイアンナック（ナボール）と戦う
6. ツインローバを倒す

point A 狭い足場はホバーブーツで

アヌビスが3体も出現するが、足場は子供時代よりさらに狭い。また、火柱へアヌビスを誘導する際に、どうしても穴の上を通らなくてはならない場合も出てくるだろう。少し操作がしにくくなるが、ここはホバーブーツを装備して移動すること。また、南側の穴には1ヵ所だけ時のブロックが出現する場所がある。アヌビスを誘導するまえに、時の歌でブロックを出しておけばスムーズに誘導できる。



◯自分が火柱に当たらないためにもホバーブーツは必要。

point B 隠れたスイッチを探し出せ

周囲に配置された扉はすべてニセ物。ただし、ここで無視するとボス部屋のカギは取れない。ニセ扉の陰には、ひとつだけ目玉スイッチが隠されているので、バクダンやメガトンハンマーで片っぱしから破壊しよう。出てきた目玉スイッチを操作すると、空中に半透明のブロックが現れるのでロングフックで乗る。そしてスイッチを踏めば、宝箱をガードしている火柱が少しのあいだ消えるぞ。



◯ニセ扉の反撃を受けないように、スイッチを探そう。

point C 光を導くルートをとおそう

丈夫な鎖が床に埋まっているこの場所の真下は、大広間にある女神像の正面。ここの西にある光スイッチを操作すれば、足場が下に移動するのだ。そのためには、4階にある小さく区切られた部屋の鏡を動かし、光を導く必要がある。マップを見ながら鏡の方向を調節して、光のルートを決めよう。



◯ジャマな壁などをバクダンで破壊したら、鏡を動かす。鎖のある場所まで光をとおすこと。



BOSS 双生魔道師 ツインローバ

最初はコウメの魔法はコタケに、コタケの魔法はコウメに、それぞれミラーシールドで反射させて当てる。このときにZ注目していると、魔法を放った相手へ反射してしまうので注意。ふたりが合体したらZ注目し、炎と氷のどちらかの魔法だけをミラーシールドで3回受ける。するとシールドから魔法が吹き出すので、これを当てよう。ただし、途中で別なほうの魔法を受けると、最初からため直しになるぞ。



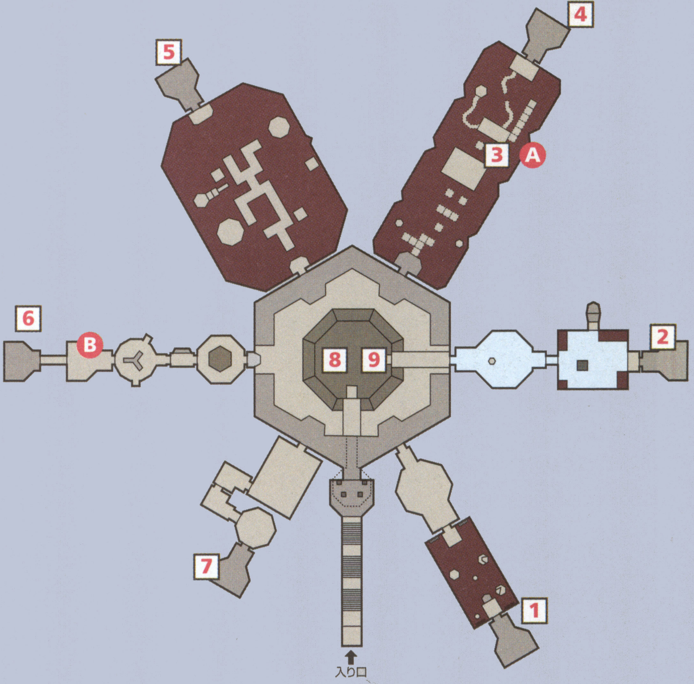
◯魔法を当てたら接近して剣で攻撃する。ダメージを受けてもため直しなので気をつけたい。

dungeon ガノン城内部 capture

6人の賢者を目覚めさせ、時の神殿でゼルダと会ったあとは､いよいよガノン城へ突入だ。中央の塔は6つの封印で守られているので、まずはそれを破らなければならない。これまでに得た知識と経験を総動員して乗り切ろう。塔侵入まえに、1階の隠し部屋で妖精やクスリを揃えるのを忘れずに。

進行チャート

1. 森の結界を破る
2. 水の結界を破る
3. 金のグローブを手に入れる
4. 闇の結界を破る
5. 炎の結界を破る
6. 光の結界を破る
7. 魂の結界を破る
8. ガノンドロフを倒す
9. ガノンとのラストバトル



point A 最終決戦への準備を整えよう

闇の結界に続く部屋では金のグローブが手に入る。これを装備していれば巨大ブロックを動かせるのだ。さらにガノン城の外へ出ると、子供時代にハイラル城の泉だった場所で同じ巨大ブロックが見つかるはず。それを動かした先にある泉では、リンクの防御力を強化してくれるぞ。これで最終決戦への準備は万全だ。



⬆炎や光の結界を破りにいくまえに、この金のグローブを取っておこう。

point B 結界を破る際の注意点

それぞれの結界は、部屋の奥にある光の球を光の矢で射抜くと破ることができる。ただし、光の矢の魔力消費量は炎や氷の矢の倍。魔力の残量には注意しよう。また、光の結界のある部屋だけは、手前にダミーの部屋が用意されている。気を抜いていると頭上からフォールマスターに襲われるので、十分注意したい。



⬆まことのメガネを使うと、壁に通路が見える。さっさと進むのが吉。





BOSS 大魔王 ガノンドロフ

最初は衝撃波で床を崩してくるので、ロングフックで壁際に移動。ガノンドロフが光弾を撃ったら剣ではね返し、リレーに持ち込む。光弾が当たったガノンドロフは少しのあいだ苦しむので、すかさず光の矢を撃つ。落下したらロングフックを撃ち込み、接近して剣で攻撃、ロングフックで壁際へ戻る。このくり返しで勝利をもぎ取ろう。



⬅光の矢を当てられるチャンスは短い。す速く確実に狙おう。

BOSS ガノン

ガノンの頭に光の矢かロングフックを当て、動きが止まったら背後に回り込んで尻尾を攻撃する。最初のうちはマスターソードがないからメガトンハンマーを使おう。持っていればダイゴロン刀で攻撃するといい。マスターソードを取り戻してからも戦法は同じだが、ガノンの動きが止まる時間が短くなる。回り込みは迅速に行うこと。



⬅光の矢の効果は高い。魔力はガノンに柱を破壊させて補充。



トライフォースタイムス

ファミ通64+本誌に連載された人気コーナーを一挙掲載。季節のうつろいで変化していく看板とともに、ゲームを振り返ってみよう。

トライフォースタイムス

創刊号

発行／三角新聞社
ハイラル城下町○番×号

ハイラル城の窓から

日々の暮らしをもっと楽しく、有意義に送りたい。そんな皆様の要望にお応えして、このたび創刊することになりました『トライフォースタイムス』。私たちの住むハイラルに秘められた魅力の数々を、毎月読者の方々へお贈りしていきます。どうぞ、今後とも末永くご愛読頂けるようお願いいたします。（T.T.編集部）

特集 旅に出よう!

妖精たちの住む神秘の森

コキリの森

深い緑に覆われたコキリの森は、いま一番の注目スポット。美しくもあやしい森に心をゆだねて、ひととき日常を忘れてみよう。

Sightseeing

コキリ族

森の中にある村に住むコキリ族は、みな子供の姿をしている。話しかけると、旅行者がめずらしいのか興味深げに応対してくるぞ。始めて訪れたときは❶に住む森の長、というかガキ大将のミド氏にあいさつしておこう。





デクの樹広場

森の守り神といわれる巨大な樹、デクの樹サマは❷の広場にそびえ立っている。巨木は残念ながら枯れているが、現在は近くに若木として復活。森の平和は保たれているようだ。



⬅モンスターから森とコキリ族を守るデクの樹。枝や実にも不思議な力が宿っている。

森の見どころ

娯楽施設などはまったくないが、静かな雰囲気は、日々の暮らしに疲れた方には何よりのごちそう。のんびりと暮らすコキリ族たちとのふれあいを通じて、心身ともにリラックスしよう!



⬅コキリ族の連れている妖精は、訪れるたびに色が変わる。話す際に注意してみよう。



➡❸の空き家付近で落書きを発見。永遠の子供、コキリ族の無邪気さがうかがえる。

Shopping

森のお店

店は❹にある1軒だけだが、場所のせいかデクの樹製品が安くて豊富に揃っている。ゴロンシティやカカリコ村からやってきたなら、この機会にどっさりまとめ買いしたいね!



⬅軽くて丈夫なデクの盾も、ここなら安く買える。お子さまへのおみやげに。

Attention 長期滞在は厳禁!

最近、コキリの森愛好者のなかで行方不明になる方が続出している。どうやら❺から行ける迷いの森の力が人間に何らかの影響を与えるらしい。人間をやめたくなければ注意!



⬅コキリ族以外の者はスタルフォスに変わるらしい。つぎの遭難者はアナタ?

噂の アノ人 第一回 ダルニア氏

有名人に関するウワサを検証するこのコーナー。第1回目は「デスマウンテンの噴火はダルニア氏のダンスが原因なのか?」。氏の失踪と噴火がほぼ同時期だったことによるウワサのようだが、事実関係は不明。唯一の目撃者とされるリンク氏は何かを知っているらしいが、彼は黙して語らない。編集部は今後も真相究明に尽力する予定である。



ゴロン族族長。彼の一族ははるかな昔、邪竜ヴァルバジアをデスマウンテンに封印した英雄の子孫といわれ、代々族長としてゴロンシティを治めてきた。数年前に男の子をもうけてますます意気盛んであったが、ヴァルバジア復活を聞き炎の神殿へ向かって以来、現在まで行方不明。安否が気づかわれている。無類のダンス好きであったことは周知の事実。

関係者のコメント



住民代表 「アニキがダンスしても今までは何もなかったゴロよ」

御子息 「とーちゃんがいないからって変なこと言うなコロ!」

ダイゴロン氏 「んー。噴火はすごかったゴロねー。目が覚めたゴロよ」

私の心象風景

森の中の小さな村、それが私の世界のすべてだった。しかしその日目にしたのは、天と地を分ける1本の線。それを地平線と知らぬ私は、この先待ち受ける期待と不安で身体の震えを止められなかった。あの光景を思い出すと、いまでも幼いころの記憶が心をよぎる。 (L)



父へ

スベテ済ンダ
スグカエレ
マロン

目指せ! SPEED KING

今回のテーマ
高い場所で眺めを楽しもう

オカリナワープ以外のすべての手段を駆使しハイラルを駆け回ろう! 夜明けとともにスタートし、ゴール地点のゴシップストーンを斬りつけた時刻で競うのだ。以下の4ヵ所を回るとエポナの脚でも2日近くかかってしまうが、ルート次第では1日もかからない。迷いの森からゴロンシティを経由することがポイントだ。挑戦してみる?



⬆ハイリア湖の研究所上からスタート。コッコの声が合図。

⬆デスマウンテン頂上。最速ルートだと昼には着けるぞ。

⬆幻影の砂漠入口。手前の狭い道ではエポナの操作が重要。

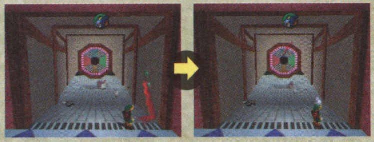
⬆研究所横のゴシップストーンがゴール。このタイムを目標に!

買います

ビンの中身なら何でも
㊙厳守
当方カカリコ村在住

ミニゲーム バカ一代

ミニゲームに興じるアナタを救うこのコーナー。今回教えるのはボムチュウボウリングのコツ。ボムチュウが壁や天井も走れることを覚えておくといいぞ!



⬆3投目は障害物が多くて大変。そこで壁ルートを使おう。

⬆急角度で壁を走らせれば、障害物を無視して命中するぞ。

メーカー／任天堂　価格／6800円　ジャンル／アクションRPG　256メガ　バッテリーバックアップ　振動パック対応

トライフォースタイムス

第2号

発行／三角新聞社
ハイラル城下町○番×号

ハイラル城の窓から

木々の緑が濃く変わりゆく今日このごろ、いかがお過ごしでしょうか。今月もハイラルの生活をより楽しみたい方々へ、耳よりな情報をお届けします。陽気がよくなると元気になるのは人間ばかりではありません。お出かけになる際は、活発化しているモンスターの襲撃にくれぐれもお気をつけください。（T.T.編集部）

特集 初夏の旅スポット

火山を臨むひなびた村

カカリコ村

夏を控えたこの時期は、旅をするのによい季節。雄大な自然に囲まれたカカリコ村で、心と身体をリフレッシュさせよう!

Sightseeing

デスマウンテンのふもと

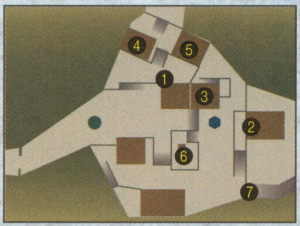
聖なる山、デスマウンテンの登山口であるこの村には、毎年大勢の観光客が押し寄せてくる。落ち着いて景色を楽しみたいなら、登山シーズンを外したいまが最適だ。静かな村の雰囲気を満喫しよう。



←一時期異常が伝えられたデスマウンテンも現在はおだやか。❶の見張り台からの眺めは格別だ。



➡❷には村のシンボルでもある巨大な風車がある。ここから村のようすを一望することもできるぞ。



Shopping

オババのクスリ屋

各地からの移住者の手で村が作られたためか、店の品揃えはバラエティに富んでいる。とくに❸のクスリ屋では、オババから貴重な青いクスリが買えるぞ。入店には苦労するが、それだけの価値ありだ。



←あやしげなキノコが原料だというウワサもあるが、どんな傷や疲労も一発と評判の逸品。



➡表通りに面した❹、❺の両店も、豊富な品揃えを誇る。遠方の人々もわざわざ買いにくるほど。

Playing

的あて屋

先日❻にオープンしたオトナのプレイゾーン。ハイラル城下町にあった1号店より、歯ごたえのある設定になっているぞ。パーフェクト達成者はわずからしいので、いまならアナタも弓矢名人になれるかも。

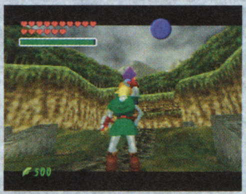


←緑ルピー以外は2個セットで出現。つねに中央を狙って待つと破壊しやすい……とは店主の談。

Horror Spot

墓地

❼から行ける古い墓地には、最近ポゥが多数出現するらしい。キモ試しとばかりに足を踏み入れたり、知られざるポゥの薬効を聞いた観光客の評判が広まって、新たな名所として脚光を浴びているぞ。



←ビンでつかまえたポゥの魂を一気飲み。元気になるか疲れるか、すべてはあなたの運次第。

Topics 村のおまじない

かつて村中で放し飼いにされていたコッコ。危険な彼らから身を守るコッコ避けの習慣が、安全のおまじないとして伝えられている。襲われそうになったら落ち着いて立ち止まり、前を見据えよう。



←激怒したコッコたちも、なぜかこのおまじないを実行する者を襲おうとはしなかったという。

Tri-Force times




ピエールとボヌールのオカリナ教室

ボヌール オラが音楽好きの天才カカシ、ボヌールだぜ、ベイベー!
ピエール オラ、魂に響くサウンドを求めるカカシ、ピエール。
ボヌール 何カッコつけてんだベイベ。ホラ、お前のためにとっておきのイイ曲教えてもらったぜ。聴きなよベイベー。
ピエール ……オオッ、こ、この曲は一体!?
ボヌール フフフ、いま世間で一番有名な兄弟の歌だぜベイベ。
ピエール 8音しか覚えられないお前がよく憶えられたな。
ボヌール よけいなこと言うなよベイベ。

今月の1曲

A	A	A 上	↓	↓	A 上	A		A Z	A 上		A Z	A 上		A Z	A Z	A 上	↓ 上	↓ 上	↓	A 上		A	↓		A	↓
→	→	→	→	→	↓ 上	↓		↓ 上	← Z		↓ 上	← Z		→	← Z	→	↓ 上	↓	A 上	A						
→	→	→	→	↓ 上	↓	↓ 上	↓ 上	↓ 上	→	← Z		↓ 上	↓ 上	↓ 上	↓ 上	↓ 上	↓	A 上	↓	↓	↓	↓ 上	→			
↓	↓	↓	↓	↓	A 上	A	↓ 上	↓ 上	↓ 上	→	← Z		→	→	← Z	→	↓ 上	A 上	↓	A 上	A		A Z	A		
→	→		↓	↓		← Z	← Z		↓ 上	↓ 上																
→	← Z	→	↓	↓	A 上	A		→	← Z	→	↓ 上	↓	A 上	A		→	← Z	→	↓ 上	↓	A 上	A				
→	↑																									

※矢印はCボタンの向き、「上」「下」は3Dスティックの方向を示す。
縦列に重なった要素は、同時に入力する。

尋ね人



行方不明の兄を探しています。見かけた方はカカリコ村まで。

特徴
やせ型、色白、動物好き

なんでも測定隊

今回のお題　高さ

今回は各地の断崖や縦穴の落差を、リンク記者が身体を張って測定したぞ。栄えある落差トップ地点はゲルドの谷。空気抵抗を無視すると、なんと落差は約142メートル。小さなお子さんは絶対マネしないように!



⬆自殺の名所にふさわしい高さ。水面までの落下時間は約5.4秒間。



⬆ダンジョン内トップは炎の神殿。最高地点での落差は約89メートルだ。

「名人に聞くコツのコツ」



走り名人
マラソンマン氏

各界の名人のお知恵を拝借、日々の生活に役立てましょう。第1回のゲストはマラソンマン氏です。「速く走るコツ?　うーん、まずはコース選びだな。走りかたも普通じゃだめだよ。横っ飛びや回転アタックがいいね。恥ずかしがってちゃ、獣の心は宿らないぜ」



⬆つねに1秒、挑戦者に差をつける氏の走り。相当の自信がうかがえる。

目指せ! SPEED KING

今回のテーマ
大妖精の泉巡り【大人編】

ガノンドロフを上回る迫力とウワサの大妖精がいる、3ヵ所の泉を巡ろう。デスマウンテン火口、ガノン城、巨大邪神像の順で進み、火口に戻ってゴールだ。今回の難関は巨大邪神像からゲルドの砦への道のり。幻影の砂漠の逆走ルートを知らないと、ライフがもたないぞ。妖精補給によるタイムロスを防ぐためにもルートをしっかり覚えよう。



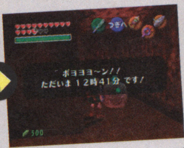
⬆スタート直後。まずはデスマウンテン火口の泉へ向かう。



⬆ガノン城から幻影の砂漠へ。最速だと夜の砂漠越えになる。



⬆逆走中。前に見える祭壇へは、左から大きくう回しよう。



⬆火口のゴシップストーンがゴール。2日目の昼には着ける。

急募

出張販売員
◆真面目な方求む
◎給料出来高制　◎委細応談
しあわせのお面屋

メーカー／任天堂　価格／6800円　ジャンル／アクションRPG　256メガ　バッテリーバックアップ　振動パック対応

トライフォースタイムス

第3号

発行／三角新聞社
ハイラル城下町○番×号

ハイラル城の窓から

全国的に梅雨に入り、うっとうしい毎日が続いています。この時期は食あたりなどが発生しやすいため、食べ物の保管には注意しましょう。なお湿気を避けて幻影の砂漠へ行かれる方は、くれぐれも足下にご注意を。長雨による流砂で行方不明者が続出しています。きたるべき盛夏に向けて御自愛ください。（T.T.編集部）

特集 見直そうわが町

王国随一のにぎやかな城下町

ハイラル城・城下町

王の住まわれるハイラル城とその城下町には隠された穴場がいっぱい。今回は住人も知らない魅惑のスポットを徹底紹介するぞ！

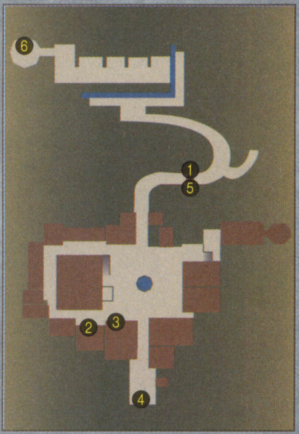
Sightseeing

荘厳な建造物の美

王国の象徴としてそびえるハイラル城は、長年の風雪に耐えその荘厳な美しさをいまに伝えている。ただし一般市民の入城は禁止されているので注意しよう。



⬅❶の城門の上は当然立ち入り禁止だが、ここからの眺めは絶景。早朝や夕方の表情がおすすめだ。



Shopping

ボムチュウ屋

人や物が集まる大都市だけあって、貴重な品物が手に入る。なかでも好事家におすすめなのが、❷で売られている爆弾マニア垂涎の品、ボムチュウだ。在庫に限りがあるうえ、ほかの場所での入手は難しいから買い逃さないように！



⬅夜間しか開店していない穴場中の穴場。かなり高価なのでルピーをたくさん用意しておこう。

Playing

宝箱屋

数ある娯楽施設のなかで、とくに人気なのが❸の宝箱屋。運に恵まれれば、誰でも一攫千金を狙えるのが理由だろう。ただ最近緑の服を着た謎の少年が荒稼ぎしているらしく、何か秘訣があるのではというウワサが広まっている。



⬅的当てやボウリングと違い、武芸に自信がなくても楽しめる。子供たちに大人気だ。



➡謎の少年のプレイを、隠し撮り成功。手にしている紫色のメガネにそのヒミツが!?

Topics 町のウワサ大検証

大都市には興味深いウワサがつきものだが、それはこの城下町でも同じ。ここでは取材中に各所で聞いたウワサを集めてみた。定番の観光スポットに飽きた方は、ぜひ自分の目で確かめてみよう。



「何でか知らないけど、変な場所に金が落ちているんだよな……」



⬅町の門、❹の上で大金を発見。町中でもバルコニーなどに落ちていた。金持ちの道楽か？



「お城を見ようと思ったら、突然時報が。びっくりしちゃった」



⬅❺に据えられている鳥の彫刻は時を告げる。各地で見られる謎の石碑と同じ原理なのかも。



「城の中庭から謎の肖像画が見えるんだよ。あれって誰なんだ?」



⬅❻の窓からのぞける壁に問題の絵が。ロンロン牧場の関係者とのウワサもあるのだが……。

Tri-Force times

謎の石碑 ゴシップストーン ～王国調査隊第四次報告書より～

ハイラル各地に点在する石碑について、王国調査隊の中間報告がまとまった。これまでの調査ではこれらの石碑は古代の情報記憶装置だったとされているが、その記憶には現代の事件を予言するものまで秘められているという。以下にメッセージの一部を抜粋しよう。調査隊は以後も石碑の全容解明に尽力する所存である。

ガノンドロフの乗る馬はまっ黒なゲルド馬らしい



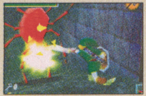
一見重要には見えないが、6ヵ所で同じメッセージを確認。異世界の伝説に登場する覇王が、黒と名の付く馬に乗っていることと関係があるのか、現在も調査中である。

ロンロン牧場のマロンは、いつか馬に乗った王子様が迎えにくると思ってるらしい



固有名詞が現代と一致する点はいまさら驚くほどのことではないが、ここまで世俗的な事項についての予言は少ない。古代の少女も白馬の王子様を夢見ていたのだろうか。

オプションでホールド注目を選んでプレイするのが本当のゼルダ通らしい



今回もっとも物議を醸したメッセージである。全般に意味不明で"ゼルダ"もゼルダ姫のことではないらしい。文脈からは"楽をするな"という意味にもとれるのだが……。

ハイラル平原の西側の川からちょっとはなれた木の近くにヒミツがあるらしい



別働隊の調査の結果、巧妙に隠された穴を発見。石碑の情報の確かさが立証された。やや説明がくどい傾向にあるのは、穴のあった位置からしてしかたないところか。

チュウゴロンは自分のサイズを考えなかったので店がきゅうくつらしい



ゴロンシティの鍛冶屋に関する予言。ちなみに同氏は店内で成長されたらしく、調査隊派遣時は通路を通れないほどであった。氏の外出には土木工事が必要であろう。

ゲルドの修練場はハードなくせにもらえるお宝はたいしたことないらしい



じつはこの予言が納められた石碑は巨大邪神像前にあった。つまりすでに修練場に挑戦済みの可能性がある。もっと早く言ってくれ、と古代人も感じていたに違いない。

冒険生活ミニ手帳

厳しい冒険の日々も、ちょっとの工夫で楽になるもの。例えばメガトンハンマーのパワーを利用すれば、堅い背中をもつスタルチュラも一撃。ほかにもテクタイトを転ばせたりと、利用価値は高いのです。



⬆青テクタイトも水際まで誘導すればこのとおり。日ごろの恨みを晴らしましょう。

真夜中のファイター

ひと晩で何体のモンスターを倒せるか？　この耐久バトルが、いまバトルマニアの間で流行中。現在までのところハイラル平原では20体、巨大邪神像前では31体という記録が出ているが、まだまだ記録は伸びそうだ。

ハイラル平原



⬆子供リンクで挑戦。川を背にして戦えば、背後から攻撃されないので安心。

巨大邪神像



⬆こちらは大人リンクで。青リーバを倒さず緑リーバを倒し続けるのがポイント。

恐怖の館

古今東西の怖いキャラクターについてアンケートを取ったところ、以下のような結果に。ちなみに1位とそれ以下の票差は圧倒的だった、と書き加えておきます。



No. 1 大妖精

➡この迫力を前にしては、かのガノンドロフもタジタジというウワサも。男性票が8割を超えました。

No. 2 リーデット

➡暗闇で出会ったときの恐怖は筆舌に尽くしがたいほど。太陽の歌に弱いのは救いでしょうか。



No. 3 ライクライク

➡実害のほうが問題になったキャラクター。数百ルピーを一瞬で食われるのは確かに恐怖でしょう。





失神者続出!!

メーカー／任天堂　価格／6800円　ジャンル／アクションRPG　256メガ　バッテリーバックアップ　振動パック対応

トライフォースタイムス

第4号

発行／三角新聞社
ハイラル城下町○番×号

ハイラル城の窓から

いよいよ夏本番、本格的なレジャーシーズンがやってきました。ハイリア湖への観光客はすでに例年の20パーセント増を記録していますが、同時に水難事故件数も増えています。水際でお子様を遊ばせる際は、モンスターの襲撃にご注意ください。楽しいレジャーで心身の健康を保ち、この暑さを乗り切りましょう。（T.T.編集部）

特集 登山シーズン到来!

聖なる山のふところに抱かれて

デスマウンテン登山道・ゴロンシティ

暑い夏こそ涼風吹くデスマウンテンへ！ 登山道からゴロンシティまで、知られざるデスマウンテンの魅力をすべて紹介するぞ。

Sightseeing

霊峰からの絶景

ハイラル王国随一の高さを誇るデスマウンテン。その頂上からの眺めはまさに絶景だ。一時期は不穏な雲がかかっていたものの、最近はすっかり晴れている。存分に素晴らしい景色を満喫しよう。

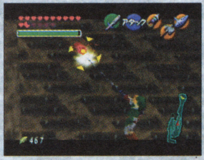


←❶からの眺めもなかなかのもの。左手にカカリコ村、右手にハイラル平原を臨むことができる。

Playing

フリークライミングに挑戦!

頂上直下にある❷の垂直壁はフリークライムポイントになっている。とはいえ手がかりはついているし、岩棚が2ヵ所にあるため女性でも安心だ。自分の腕力に合わせてスポーツクライミングを楽しもう。



←付近に生息しているスタルチュラが、ところどころに出現。きちんと退治してから登ろう。

Shopping

山の特産品をおみやげに

登山のあとはゴロンシティでお買い物を。特産品であるバクダンは安価で性能も十分とあって、冒険者を中心に大人気。またデスマウンテンの地熱と鉱山資源を生かし、良質の武器も作られているぞ。

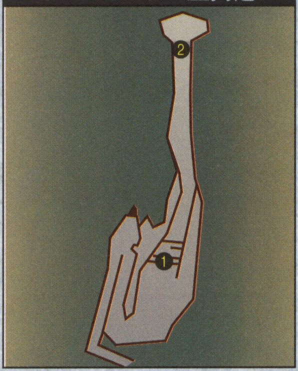


←バクダンは❸にあるお店で。真っ赤なゴロンの服も、ファッション性と機能性で人気の品。

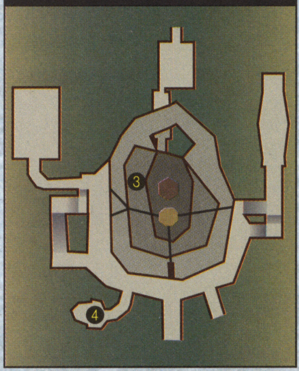


→❹で買える武器は耐久力にやや難あり。どこかでより強力な品を扱っているという噂も。

デスマウンテン登山道

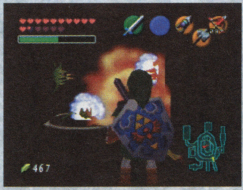


ゴロンシティ



Topics シティは火気厳禁

ゴロンシティに自生するバクダン花は、バクダンの原料というだけあって火に反応して爆発する。加工していないためか爆発まで時間はかかるが、威力はすさまじい。あやしいと感じたらすぐ避難を!



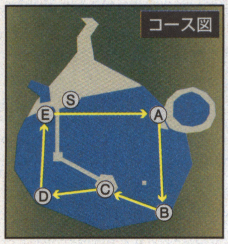
←観光客のタバコのポイ捨てが、一番の原因というウワサ。マナーはちゃんと守ろう。

夏を乗り切れ! Part1

ハイリア湖

競泳大会

夏の暑さを吹き飛ばす、ハイリア湖競泳大会の指定コースは以下のとおり。チェックポイントはⒶのつりぼり入り口、ⒷとⒹのゴシップストーン、Ⓒのワープポイント、そしてⒺの小島の計5ヵ所。これをみずうみ研究所物見台のⓈから出発して丸一日かけて巡り、泳いだ距離を競うのだ。前回までの最高記録は1周+ⒸⒹの中間地点。キミの挑戦を待っているぞ!





⬆スピードアップのコツはチェックポイントの通過法。Bボタン連打も忘れずに。

夏を乗り切れ! Part2

炎の神殿

納涼ガマン大会

どうせ暑いならとことん“熱く”なりたい、というアナタ。灼熱地獄の炎の神殿を、ゴロンの服無しで最上階まで進めるか挑戦してはいかがかな? 成功のポイントはムダのない移動と、熱気をしのげる場所を見つけること。フロルの風に頼ることなく突き進もう!



⬅安全地帯で回復を。これで長時間熱に耐えられる。



➡邪魔な敵は氷の矢で始末。文字どおりスピードが命。

毎朝元気なカルシウム! ※ビンを御用意下さい

ロンロン牛乳

愛されて○×年

しあわせのお面屋

Perfect Catalog 夏号

お面を通じ皆様方の幸福を願っております“しあわせのお面屋”から、最新のお面情報をお客様のご意見と合わせてお送りいたします。まだお面を知らない、という方はこの機会にお気軽にお問い合わせくださいませ。なお当社では随時出張販売員を募集中です。さまざまな特典付きで新たな同志をお待ちしています。

お面㊕情報

お面の力で実際に幸せを手にしたというご報告が届いております。迷いの森の奥深く、森のステージと呼ばれる場所に迷い込んだお客様が、森の住人からうれしい贈り物を受け取った、ということです。皆様にも幸せが訪れますように……。



⬆現在までのところ、ドクロのお面とまことの仮面の効果が報告されています。

キータンのお面

小さなお子さまに大人気のキャラクター、キータンのお面です。当社一番人気の商品でございます。

あ～キータンだ!
こんちはキータン!
（ハイラル城下町～コッコを追う女の子）
オラ知ってるだーよ。
キントンのお面だーよ。な、な!
（ロンロン牧場～タロンさん）

ドクロのお面

ドクロを模したちょっと不気味なお面です。魔物の気分が味わえますが、モンスター避けにはなりません。

わたしがそれをかぶったら
本当にスタルチュラ…ヒイッ!
（カカリコ村～スタルチュラハウスの父親）
コワかねえよ、森のバケモンなんか!　なめんなよ!
（カカリコ村～親方の息子）

こわそなお面

木でできた無表情なお面です。それを怖いと見るか、悲しいと見るかは見る方のお心次第でしょう。

こわい…でしょうね、そのお面をつけて兵士の前をあるくのは…
（ハイラル城～ゼルダ姫）
フム。これはカンオケの板でつくられておるな。
（ハイリア湖研究所～みずうみ博士）

ウサギずきん

プラプラ揺れるウサ耳が大評判のずきんです。かぶると野性の力が宿る、というウワサもあります。

あら、カワイイ。
でもコッコはもっとキュートよ。
（カカリコ村～ニワトリねえさん）
そのふるふるしているのはなんですか?　耳?　あなた4つもあるの?
（ハイラル城～ゼルダ姫）

ゾーラのお面

ゾーラ族の男性を模したお面です。ちなみに以降のお面は出張販売員限定ですので、ご了承ください。

アラ…それ、ゾーラ族?
クールなまなざしがステキ…
（ハイラル城下町～青いワンピースの女性）
ちょっとわらえないゾラ。
余をバカにするゾラか?
（ゾーラの里～キングゾーラさん）

ゴロンのお面

デスマウンテンに住む種族、ゴロン族のお面です。少々大きいので首を痛めないよう注意してください。

あ、ちょっとかーちゃんににてる…こともない…こともないだーよ。
（ロンロン牧場～タロンさん）
へへへ…なんかすこし
ゆかいな気分だ。ありがとよ。
（ロンロン牧場～インゴーさん）

ゲルドのお面

砂漠の盗賊団、ゲルド族のお面です。女装したい方向きですが、職業が職業ですので誤解を受けぬように。

オッ!　オッ!　オォ～ッ!!　いいオンナ～っ!!　でも…アンタ、ちっこいな。
（ハイラル城下町～忙しい男性）
ゲルド族って…美しくって勇ましくって…ス・テ・キ!
（カカリコ村～見習い大工）

まことの仮面

シーカー族に古くから伝わるお面です。人の心を見通せるという能力を持つ、貴重な逸品です。

ヒイイイイーッ!　コワいいいいいっ!　人のこといえないけどコワい!
（カカリコ村～スタルチュラハウスの父親）
あ、なんだろ…この感じ。
いまかなしい…って感じがした。
（森の聖域～サリアさん）

メーカー／任天堂　価格／6800円　ジャンル／アクションRPG　256メガ　バッテリーバックアップ　振動パック対応

トライフォースタイムス

第5号

発行 三角新聞社
ハイラル城下町○番×号

ハイラル城の窓から

暦のうえでは秋に変わりましたが、まだまだ暑い日が続いています。これから泳ぎに行かれるならば、荒くなっている波にくれぐれもご注意を。加えてこの時期は、たまった夏の疲れが出てきがち。デスマウンテン登山のようなハードなレジャーは控えて、秋に向けた体調作りに励みましょう。 （T.T.編集部）

特集
避暑地での楽しみかた

深山にたたずむ隠れ里

ゾーラの里

夏のしめくくりは涼しい避暑地で！ 水に囲まれたゾーラの里の魅力を、周辺情報を含め一挙紹介。過ぎゆく夏を満喫しよう！

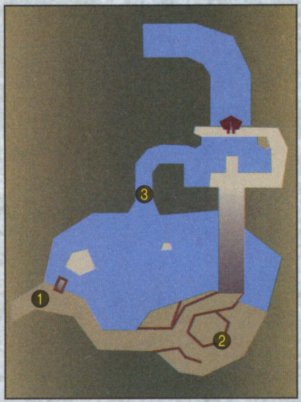
Sightseeing

水が作り出した造形美

ゾーラの泉からわき出る聖なる水の流れは、里を抜けてゾーラ川へと続いている。長い年月が作り出した里の景観は、まさに圧巻のひと言。幻想的な地下空間の中で、しばし俗世を忘れてみよう。



⬅❶から里の全景を臨む。左手の滝は落差が約20メートルあり、一大名物として観光客に人気。



Shopping

ダイバーの定番ショップ

里には観光客以外にも、マリンスポーツ愛好者の来訪が多い。なぜなら❷のショップで、潜水用のゾーラの服が買えるからだ。高価ではあるが、ダイバーを目指すならぜひ手に入れたい逸品である。



⬅価格、サイズともに大人向きのゾーラの服。これさえあればカナヅチの貴方ももう安心。



➡水底は直接ハイリア湖につながっている。服を買ってすぐダイビングに挑戦できるのだ。

Playing

身体を張って一攫千金

名物の大滝はそのままレジャー施設としても利用されている。飛び込みの爽快さとルビー拾いのお得感が観光客にうけ、人気急上昇中だ。自分の肺活量と相談して、無理のない程度に楽しみたい。



⬅❸で20ルピーを払ったらダイビング！ 体力次第で豪華な賞品と賞金が貴方のものに。

Topics 付近の観光スポット

●ゾーラ川

ゾーラの里から流れてくるゾーラ川は、その清らかかつ荒々しい流れと渓谷の奇観が人気の、新たな観光ポイントとして人気を集めている。川に潜むモンスターに注意しつつ、眺めを楽しもう。



⬅里の入り口にある巨大な滝。迫力もさることながら、滝つぼに眠るルピーも見逃せない。

●ゾーラの泉

ゾーラの泉にはゾーラ族の守り神であるジャブジャブ様が住まわれ、聖なる水を下界に送っている。一般人立入禁止の聖域で見学にはキングゾーラの許可が必要だが、その美しさは一見の価値ありだ。



⬅ゾーラ族が崇拝するジャブジャブ様。その寡黙なたたずまいは、まさに神を感じさせる。



➡泉のそばには夏なお寒い氷の洞窟が。秘境中の秘境で、訪れる者はゾーラ族でもわずか。

リンクのわくわくWorking日記

○月×日 はれ

冒険の旅はとにかく金がかかる。そこでしばらくは資金集めに走ろうと思ったボクはカカリコ村へ。いつも物をほしがっている男にサカナをあげると、100ルピーで引き取ってくれた。これはイケるかも。



▲月□日 くもり

今日はいい獲物が見つからない。しかたなくその辺のムシを捕まえていくと50ルピーになった。安いがビンの中で増えるらしく、1匹入れても3匹になってでてくる。しばらくは地道に稼ぐか……。



！月？日 雷雨

青い炎を求めて氷の洞窟へ向かう前に、サカナを捕まえてきたボク。じつはサカナやムシを捕まえる寸前にポーズ。べつのアイテムに持ち替えると、その持ち替えたアイテムがビンに変化することを偶然発見したのだった。あとは青い炎を大量にカカリコ村へ持ち帰ればいい。さてエポナを呼ぶか……し、しまったぁ!　ついついオカリナまでビンに変えてしまった!! 欲望身を滅ぼすとはこのことか!?



注意 ※この状態でセーブするとビンに変わったアイテムは消滅する。必ずリセットを。

☆月●日 小雨

平原で珍しいビッグポウに遭遇。苦労して倒したあとで、カカリコ村へ持っていくが引き取ってもらえず、ゴーストショップへ行くとたった50ルピー。クーポンはもらえたが、どうにも腑に落ちない?



◇月◎日 はれ

氷の洞窟で涼んでいたら青い炎を発見。なにげなく余っていたビンに入れて、男に見せたらなんと150ルピーに!　運ぶ手間が面倒だが、じつはボクには秘策があるのだった。すべては明日のお楽しみだ。



本日の教訓

ルピーは地道にかせごう

試し斬り禁止!!

ポストラジオ体操はコレだ!

今日から始める スタルチュラ体操

毎日を健康に過ごしたいみなさん、いまカカリコ村で大流行中の健康法をご存じですか?　村の大金持ちが開発した新型体操を続けるだけで、変わらぬ健康と体力が貴方のものに!　かの大金持ちの御子息は、一日中この体操を続けていられるほどだそうです。単純で誰でも楽に続けられるこの体操、ぜひいますぐ試してみましょう!



1 両手を高く上げ～

2 そのままゆっくり下ろし～

3 す速く上下に振る運動～

※以下くり返し

みんなでやろう!!

科学の小部屋

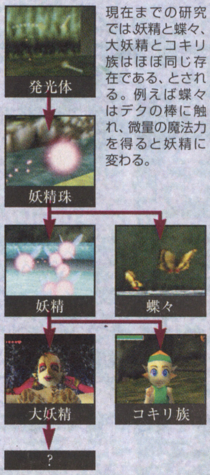
妖精 ～神秘の生態とその進化～

妖精の存在と起源については、現在でもさまざまな学者たちが研究を重ねているが、いまだ不明な部分が多い。今回は妖精に関する現段階までの研究内容を紹介、その神秘の姿に迫ってみよう。

現在、妖精の起源はデクの樹サマにあるという説が有力である。この意思を持つ大樹の魔法力が周囲に溶けだし、迷いの森などで見られる謎の発光体となっているようだ。この発光体はある周期で集合拡散をくり返し、ときには1列に連なるように空中を動くこともある。そして発光体が凝縮、魔法力を持つ存在となったものが妖精珠であり、さらに妖精珠が発達を遂げ妖精となった、というのが現在もっとも有力とされる説だ。妖精珠と妖精の決定的な違いは、みずからの意思を持つ点にある。この劇的な変化が何によってもたらされるかは不明だが、この時点で妖精は初めて生命を得た、といえるだろう。これ以降は妖精も一般の生物同様成長するが、魔法的な存在のためかその変化は普通の生物に比べ著しい。大妖精に至っては、我々人間すら越えた存在だとすらいえるだろう。

デクの樹サマから生まれた、自然そのものの力の表れともいえる妖精たち。このハイラルの大地が存在する限り、彼らはその美しくも神秘的な姿を、我々に見せてくれるに違いない。

妖精進化樹形図



現在までの研究では妖精と蝶々、大妖精とコキリ族はほぼ同じ存在である、とされる。例えば蝶々はデクの棒に触れ、微量の魔法力を得ると妖精に変わる。

メーカー／任天堂　価格／6800円　ジャンル／アクションRPG　256メガ　バッテリーバックアップ　振動パック対応

トライフォースタイムス

第6号

発行／三角新聞社
ハイラル城下町○番×号

ハイラル城の窓から

残暑も一段落し、過ごしやすい日々が続いています。この時期は夏の疲れを癒すのに最適な季節。心身の緊張をほぐし、健康を取り戻しましょう。しかし同時にモンスターも元気を取り戻したせいか、各地で被害が続発しています。こういうときこそ危機感をしっかりと持ち、毎日を過ごしていきましょう。 (T.T.編集部)

特集
秘密結社に緊急潜入!

女　性　盗　賊　団　の　実　体　に　迫　る

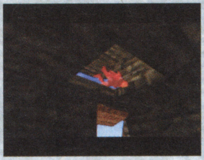
ゲルドの谷・ゲルドの砦

今回はゲルド族の根城へ取材を敢行。闇に閉ざされた彼女たちの真の姿を知り、現在のハイラルが抱える問題を考えてみたい。

Initiation

新入りへの洗礼

近年人家への襲撃が目立つゲルド族だが、かつては盗掘などで生計を立てていた。彼女たちは誇り高い種族であり、それは外来者でも実力さえあれば認めるという、一種潔い性質にも見受けられる。



⬅砦を訪れる者は必ず捕らえられ、❶の牢屋に幽閉される。本当の戦士のみが生き残れるのだ。

Training

馬上射撃は必修

砂漠の民であるゲルド族は、戦士として厳しく育てられる。それは砂漠という劣悪な環境を生き抜くために、必要な行為であるからだ。とくに馬上からの射撃は戦闘における必修項目とされている。



⬅いつでも練習できるように、❷に広大な練習場を完備。成績優秀者には報酬も与えられるらしい。

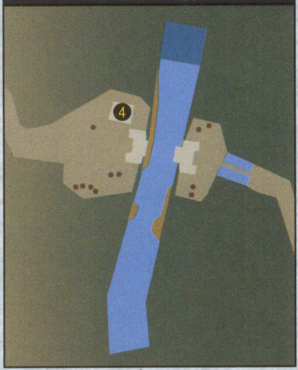
総合力は修練場で

生き抜くために必要なものは危機への臨機応変な対応、と彼女たちは言う。そのため難解な修練場を❸に設け、腕を磨いているらしい。これもゲルド族本来の姿を知る手がかりとなるのではなかろうか。

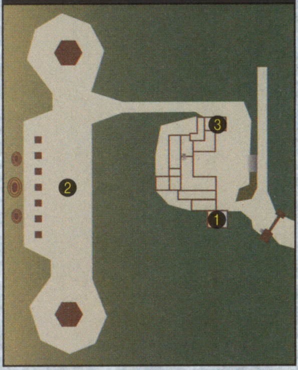


⬅戦闘から謎解き、精神力にいたるまで鍛えられる。ゲルド族に認められた者ならば利用可能。

ゲルドの谷



ゲルドの砦



Topics　谷の奇妙な住人たち

近年ゲルドの谷を渡った❹に、大工の一団が住み着いたらしい。これはゲルド族が現在の状況を改善しようとしている表れではないだろうか。編集部では今後も彼女たちの動向に注目していきたい。



⬅カカリコ村から来たという大工。閉鎖的だったゲルド族が、門戸を開きつつある証拠か。



➡走りに人生を賭けている、と豪語する男性。ストイックな姿勢が谷の雰囲気と合うらしい。

あなたの知らないハイラル

世の中はどうしても説明のつかない、不思議なことで満ちている。そんな現象の数々を、科学の目で解き明かしてみよう。読者のみなさんもいっしょに、この謎について考えてほしい。

CASE-1

馬上から。とてもいい眺めだけど、何かが足りない?



CASE-2

山道を転がる岩。ところで一体どこからの眺め?



CASE-3

カワイイ彼女の秘密を激写! どうやって見ている?



※1～馬に乗って人物に接近し、弓を構えた状態でAボタンで会話。話し終わるとリンク視点のままで弓矢と手が消える。 ※2～顔面が地形に埋まる場所でリンク視点。地形の一部が消えて見える。 ※3～人物に背を向けた状態でZ注目。そこで弓かパチンコを構え、上方を狙うと人物を真下からのぞける。

急募 デクの樹Jr.サマのお世話

◆コキリ族または人間をやめたい方

◎委細応談　村長ミド

潜入! 新プレイスポット コスプレパーティーを直撃!

先日、当編集部所属の記者が某所で新しいプレイスポットを発見。彼の記憶が定かでないため詳しい場所は不明だが、コスプレパーティーが開かれていることと、近日中に正式オープンという2点は確からしい。ハイラルーの遊び人を自負する者よ、期待して待て!!



会場

⬅パーティー会場は美しいだけでなく広大で、屋外も存在している。肝心のコスプレは不思議な力を持つお面をつけるだけで可能。気軽に変身を楽しめるのがうれしい。

リンク記者 コスプレ 初挑戦!



ゴロン



ゾーラ



デクナッツ

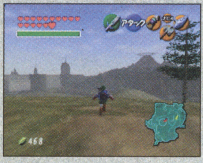
近日オープン! こう御期待!!

今日も新鮮・ピチピチ! ゾーラ漁業組合

秋期・体力測定 経過報告書

国民の健康水準を知るための定期体力測定が先日行われた。今期の測定対象は十代中盤の少年少女たち。今回は経過報告として、ひとりの少年のデータを掲載しよう。彼のような優れた少年がハイラルにいる限り、王国の未来は明るいに違いない。

持久力



⬅王国一周という長距離走にも、彼はまったく疲れを見せない。驚くべき持久力である。

結果　∞(王国一周程度ならば)

握力



⬅非常に強力な一撃を受けても、剣や盾を離すことはない。その握力は特筆すべきものがある。

結果　150キログラム以上(推定)

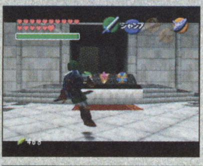
背筋力



⬅巨岩を持ち上げたのには驚いたが、魔法の品の力によるとのこと。生身では年齢相応であった。

結果　125キログラム(推定)

敏捷性



⬅反復横飛びで以下の記録を叩き出した。持久力と合わせて考えるとじつに優れた能力といえる。

結果　122回(1分間)

跳躍力



⬅ほかの能力に比べ控えめだが、彼の意向に従い重装備で行った記録と付け加えねばなるまい。

結果　120センチメートル(重装備時)

メーカー／任天堂　価格／6800円　ジャンル／アクションRPG　256メガ　バッテリーバックアップ　振動パック対応

※「新プレイスポット」のゲーム画面は、『セルダの伝説　外伝（仮）』(2000年3月発売予定 予価6,800円（税別））のものです。（画面は開発中のものです）

トライフォースタイムス

第7号

発行／三角新聞社
ハイラル城下町○番×号

ハイラル城の窓から

早朝の思わぬ冷え込みに眠っていた頭も起きてしまう、秋も深まりを見せてきました。色づいた木々に誘われるまま行楽を楽しむのもいいですが、意外に早い夕暮れの訪れにはご注意を。闇に生きるモンスターに囲まれてからでは後の祭りです。旅のスケジュールは余裕を持って立てたいものですね。　(T.T.編集部)

特集
行楽の秋を満喫しよう

すぐそこにあるワンダーランド

ハイラル平原

今回はハイラル平原の魅力を紹介。忙しくて暇がないというアナタも、つぎの休日はこれを参考に旅気分を味わってみては?

Adventure

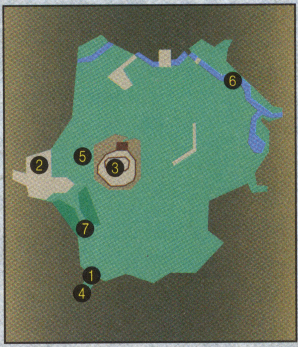
見渡しても広いだけで、目立つものもないハイラル平原。だがそれは地上の話だ。平原の地下には奇妙な住人や、さまざまな宝が隠れている。宝探し感覚で散策すれば、気分はもう冒険者!?



⬅ハイラル湖付近の地下❶。旅人相手に商売しているようだが、リンク以外に客はくるのか?



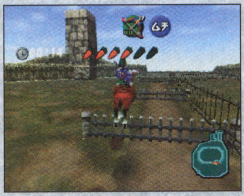
➡ゲルドの谷へ続く道の地下、❷には牛が。世話をする者がいるようで、乳の出も良好だ。



Leisure Spot

ロンロン牧場

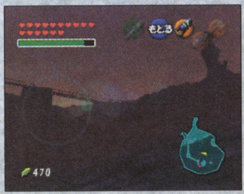
平原の中央にある❸のロンロン牧場では、多くの家畜が育てられている。牧場では新鮮な牛乳を買えるし、体験乗馬や障害レースにも参加可能。日帰りもできるため、週末の旅行先として大人気だ。



⬅レース成績優秀者には、なんと牛1頭をプレゼント!! この賞品目当ての観光客も後を絶たない。

ハイリア湖

休日は静かに過ごしたい、というアナタには❹から行けるハイリア湖がおすすめ。夏は水泳客でにぎわう湖畔も、いまの季節は静かなもの。岸辺でゆったり休めば、たまったストレスも消えていくはず。



⬅湖水は高い透明度を誇る。準備があるならぜひ潜水にチャレンジを。湖底からの夕焼けは格別だ。

Topics ベストビューポイント紹介

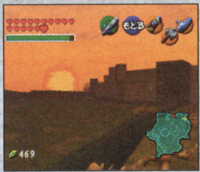
ここでは平原に暮らす方々にお聞きした、眺めのよい穴場を紹介。美しい平原の景観を堪能しよう。情報提供者のコメントも合わせて掲載したので参考までに。

●ロンロン牧場西(昼)～❺




キツイ坂を登り切ると、目の前がパッと開ける。これがいいんだよね。
(マラソンマン氏)

●カカリコ村入り口の高台(夕)～❻




ここからお城を見ると、城壁の横にお日様が沈むの。ロマンチックよね。
(マロンさん)

●ハイリア湖入り口付近～❼




ゲルドの谷方向へ走り抜けるスピード感は抜群。馬に乗れるならぜひ。
(リンク記者)

なんでも測定隊 ＜拡大版＞

今回は拡大版ということで、文字どおりデカイものを選んで測ってみたぞ。ちなみにリンクの身長を子供は120、大人は160センチメートル、走る速さは大人で100メートル12秒フラットと仮定したものを基準とした。

ハイラル城（高さ）



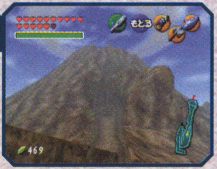
➡城からの距離と見上げたときの角度から算出すると、城門付近からの高さは約24メートル。さすがは王城だ。ちなみに『大乱闘スマッシュブラザーズ』のハイラル城は、屋根部分より上だけで約15メートルある。意外に本家のほうが低い?

ハイリア湖（一周距離）



⬅湖を一周するのにかかる時間は2分16秒。つまり周回距離は約1133メートル、1.1キロメートルほど。見た目ほど大きな湖ではないようだ。湖畔はほとんどの部分が浅瀬になっているし、軽いジョギングにはいい距離かも。

デスマウンテン（高さ）



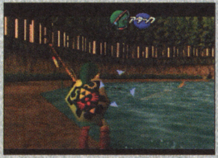
➡ハイラル城と同じ方法で細かく測量した結果、城下町入り口を基準とした場合、頂上まで285メートルほどあることが判明した。見た目は数値よりもかなり高く感じられてしまうが、周囲に高いものがないため目立っているだけ、との説もある。

爆釣伝説 inハイリア湖

冒険の息抜きにと始めた釣りに、どっぷりハマって早ン年……。近ごろ同志も増えてきてうれしい限りだが、釣果が伸びず悩む姿は、昔の自分を見ているようで心苦しい。ここではそんな初心者のため、釣りぼりでの必勝テクを紹介。明日の太公望はキミだ!!

（リンク記者）

1 時間・天候は重要



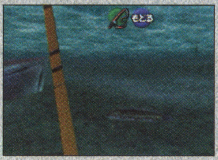
釣りと自然は切り離せないもの。「朝まずめ、夕まずめ」の言葉どおり、早朝や夕方は魚のかかりがよくなるぞ。また水が濁っていたり、雨が降っていればさらにいい。水面の様子に注意して釣りを始めれば、大物ゲット間違いなし!!

2 沈むルアーを手に入れろ



釣りぼりでは沈むルアーは禁止されている。しかし店から賞品をもらえるほどの大物をつり上げると、倒木の上、岩場、水の注ぎ口、草むらのいずれかの場所で沈むルアーが見つかる。オヤジのイキなはからいなのか……?

3 狙えハイラルどじょう!!



沈むルアーを見つけたら、いよいよ釣りぼりの主ハイラルどじょうに挑戦だ。ただしどじょうはZ注目できず、しかもいつも釣りぼりにいるわけではない。ヘビィブーツで湖底を歩き、見つけてから挑んでみよう。健闘を祈る!

ハイラル映画室

冒険の最中に挿入されるムービーシーンを紹介するこのコーナー。今回はちょっとレアなムービーにスポットを当ててみよう。ここに挙げた3種類のムービーシーンは、気をつけてプレイしていなくてはつい見逃してしまいがち。全部見ていたら注意力を自慢できるぞ。

自由への跳躍



⬅ロンロン牧場からエポナで脱出するムービーは、脱出場所によって4パターンある。これは牧場の入り口側。



➡こちらのムービーは、ゲルドの谷側の柵を飛び越えて脱出すると見られる。残りは自分の目で確認しよう!

瞬間の勇気



⬅ゲルドの谷をエポナで飛び越えるとこのムービーが。ロングフックで谷を越えると見られない。

伸びろマメの木



⬅マメの木の前で嵐の歌を吹いてみよう。するとマメの木が急成長するムービーが見られるぞ。

外傷から魔力減退まで
青いクスリ
大特価 100ルピー
～カカリコ村・オババのクスリ屋～

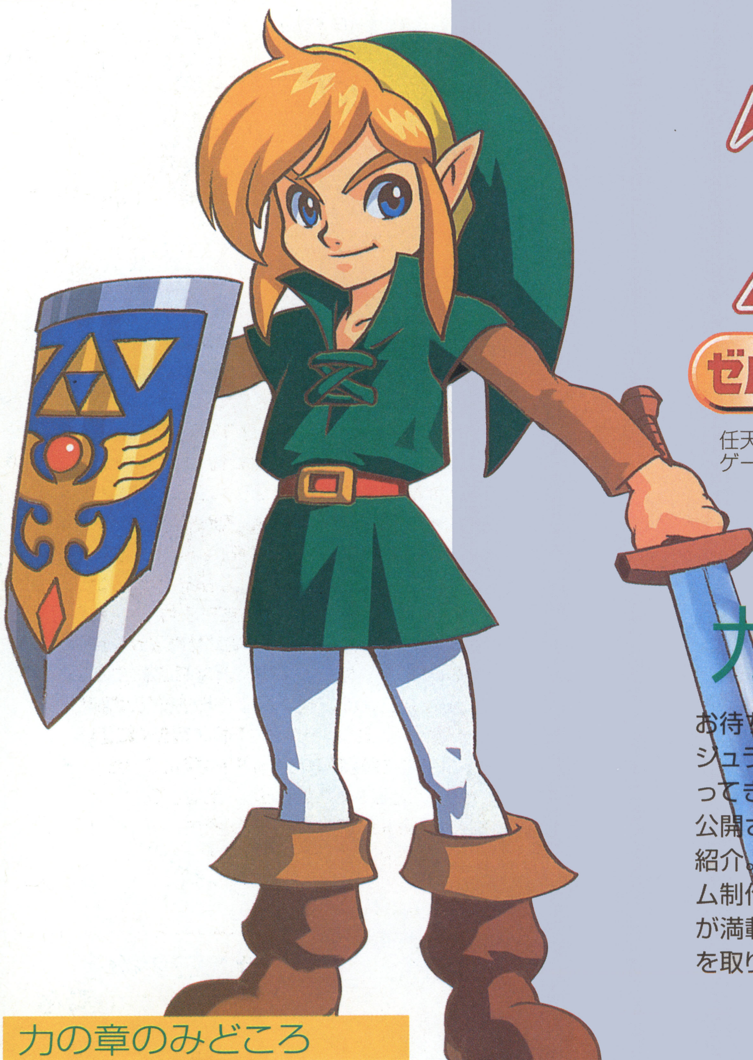
休刊のお知らせ

長らく皆さまにご愛読いただきましたトライフォースタイムス。今号をもってひとまずお休みさせていただきます。いずれまた再開の運びとなりましたら、その際は誌面、看板ともにリニューアルし、より一層楽しい、読みごたえある誌面作りを目指す所存です。そのときまで読者の皆さまの健勝を祈りつつ、休刊のあいさつといたします。（T.T.編集部）

メーカー／任天堂　価格／6800円　ジャンル／アクションRPG　256メガ　バッテリーバックアップ　振動パック対応

ゲーム ボーイ ゼルダの伝説

～ふしぎな木の実～力の章



THE LEGEND OF ZELDA®
ゼルダの伝説 ちから 力の章 ふしぎな木の実

任天堂　2000年発売予定
ゲームボーイカラー専用

価格3800円(税別)

勇者リンクよ 力の試練を受けよ

お待ちどうさまです。ニンテンドウ64で発売された『ムジュラの仮面』に引き続き、ゲームボーイにもリンクが帰ってきました。発売はもうすぐそこ。そこで、これまでに公開されてきた『ふしぎな木の実』の最新情報を一気に大紹介。3部作でのリリースとなることや、カプコンのゲーム制作集団フラグシップが手掛けるなど、オドロキの話題が満載。さらに、あんなこと、こんなこと、といった情報を取り混ぜて『ふしぎな木の実』の魅力をお届けします。

力の章のみどころ

その1　季節を操る

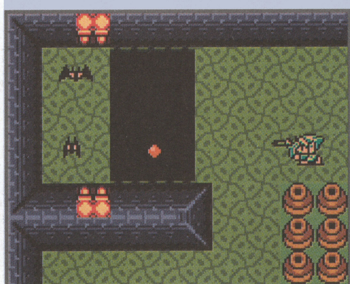
四季のロッドというアイテムを使うことで、自由に季節を変えられるようになる。季節を変えることで、新たな道が開け、行動範囲が広がるのだ。



❶冬になれば雪が降る。雪が積もれば、高いところに進める。怪しい地形はとりあえず季節を変化させてみるといいかもね。

その2　木の実の活用

ソフト名にもつけられた木の実は、不思議な効果を持っている。これをうまく使って、敵を倒したり、ダンジョンの謎を解いたりしていこう。



❷木の実にはアチチの実、イテテの実、ピューの実などがあり、これらは決まった季節に実をつける。武器や道具として使えるぞ。

その3　仲間の登場

ゲーム中には、リンクを助けてくれる仲間のキャラクターが登場する。リンクでは進めないような場所も、仲間の力を借りれば行けるようになるぞ。



❸仲間にはそれぞれ特徴がある。特技を把握して、どんな場面に活躍してくれるか考えよう。使いどころが大きなポイントになるぞ。

壮大なるリンクの冒険譚
ストーリー

STORY

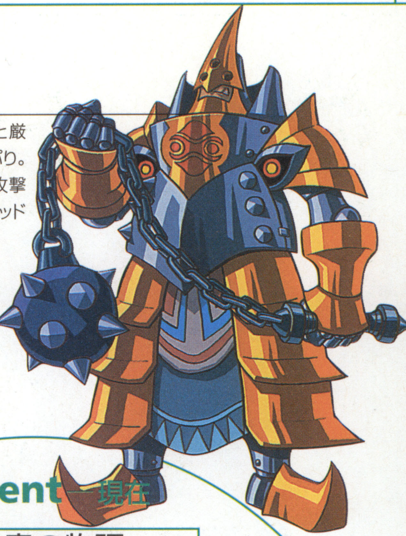
今回のストーリーは、スーパーファミコン版『神々のトライフォース』のあとのお話になる。そこで、過去の出来事を踏まえ、『ふしぎな木の実』の物語を紹介しよう。シリーズ全体の流れが見えるかな。

Before―過去
神々のトライフォース

遥か昔、トライフォースを奪った邪悪の王ガノンは、七賢者の力で封印された。封印戦争と呼ばれるその戦いから数世紀の後、ハイラルの地に原因不明の災いが降りかかる。あらゆる対策も効果なく、ハイラル王は沈痛な日々を過ごしていた。ところが、思い悩むハイラル王のもとに、アグニムという男が現れる。彼は不思議な魔法で、各地の災いを鎮めていった。民衆は彼を英雄と称え、王はアグニムを司祭として招くのだった。しかし、権力を握ったアグニムは、王をないがしろにし、ハイラルを思いどおりに治め始める。そして、七賢者の末裔を捕らえ、怪しげな儀式を行おうとしていた。賢者の血を引くゼルダ姫も捕われの身となり、最後のときが迫っていた。救助を求め、ひたすら祈る姫。必死の祈りは誰かに届くのか!?



ゼルダ姫の声を聞いたリンクは冒険の旅に出る。スタート直後は、まだ幼さが残り、少し心もとない感じなのだ。



闇将軍
ゴルゴン

魔物の頭目。ゴツい鉄球と厳つい甲冑姿は威圧感たっぷり。鉄球を使ったパワフルな攻撃をしてきそうだ。四季のロッドを狙う真の狙いは何か!?

Present―現在
力の章の物語

司祭アグニムと邪悪の王ガノンを倒した勇者リンク。力、知恵、勇気のトライフォースを取り戻し、ハイラルの地に平和が訪れた。つかの間の平和に浸るリンク。しかし、ある日リンクのもとに光り輝く3枚のトライフォースが現われる。リンクが力のトライフォースに触れると、不思議な声が響き渡った。――リンク、我が力の試練に立ち向かえ！　突如、眩い光が溢れ、気がつくとリンクは見知らぬ森に立っていた。そのころ、旅芸人の一座が魔物の一団に襲撃されていた。混乱の中、舞姫ディンは脱出に成功する。両手には、柄に宝珠のはめ込んだロッドが握られていた。しかし、追手が迫る。逃げ切れぬと判断したディンは、霧の中に浮かぶ荒れ果てた城に逃げ込み、持っていた四季のロッドを隠す。これこそ魔物の狙っていた魔法のロッドだったのだ。そして、ついにディンは、魔物の長、闇将軍ゴルゴンに捕らえられてしまう。しかし、ディンは、頑なにロッドの在処だけは明かさなかった。怒り狂ったゴルゴンは、ディンを城内の奥深くに閉じ込める。ゴルゴンは四季を司る四季のロッドを悪用して、世界を混乱に陥れようとしていたのだった。果たして、舞姫ディンの運命は？ 四季のロッドの行方は？ そして、リンクの力の試練とは？

After―未来
リンクシステム

『ふしぎな木の実』は3部作。『力の章』の後に、『知恵の章』、『勇気の章』とつぎつぎリリースされる予定となっている。その中でも注目はリンクシステム。どの章からもプレイでき、遊ぶ順番や、ゲーム中の行動によって、ストーリー、イベント、登場キャラクターが変化するのだ。その組み合わせはなんと6通り。つまり、6つの違った展開を体験することができるのだ。また、各章は、それぞれテーマや内容が決まっている。『力の章』は四季がテーマで、アクション要素の濃いものに。『知恵の章』は色がテーマで、知恵というだけあってパズル性が高い。『勇気の章』は時間がテーマで、アクションとパズルがバランスよく配置されたものになるようだ。それぞれ違った内容を持つ『ふしぎな木の実』3部作。最終的にどんな物語になるかは、プレイヤーの行動次第だ。





舞姫
ディン

旅芸人一座の踊り子。気の強そうな情熱的な眼差しといい、見るからに行動力がありそうな女性だ。なぜ彼女が四季のロッドを持っていたのかは謎。

column
黄金の三大神とリンクシステムの関連

力のトライフォースを司る女神はディン。舞姫ディンとおなじ名前だ。ハイラルに伝わる伝説によると、「そのたくましき炎の腕をもって地を耕し、赤き大地を作る」とある。舞姫ディンは、力の女神ディンの生まれ変わりなのか？　3部作には、力の女神ディン、知恵のネール、勇気の女神フロルに関連した人物が登場する？



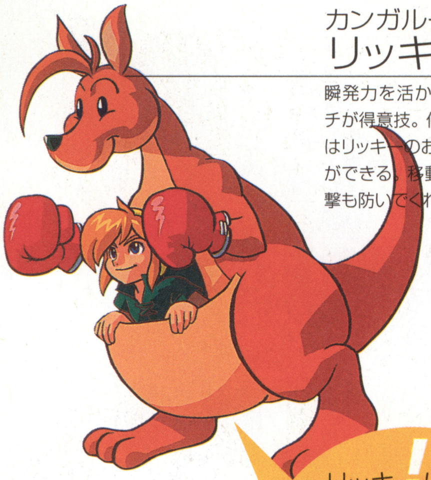
混沌の地ハイラルに黄金の三大神が降臨。黄金の聖三角トライフォースを残していく。

FRIENDS

リンクをお手伝い

仲間キャラクター

リンクの冒険を助けてくれる仲間が登場する。現在判明しているのは3匹。どれも愛嬌のあるキャラクターばかりだ。いったいどんな特技でリンクを助けてくれるのか、アレコレ想像していてみよう。



カンガルーボクサー!?

リッキー

瞬発力を活かしたジャンプとパンチが得意技。仲間になると、リンクはリッキーのおなかの中に入ることができる。移動も速くなり、敵の攻撃も防いでくれるらしい。

リッキーに注目

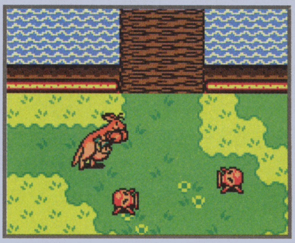
血気盛んな表情のリッキー。本物のカンガルーは、怒るとパンチとキックの連打で応酬するが、リッキーも熱いファイトを見せてくれそうだね。

仲間との出会い



●草原でリッキーと出会ったリンク。何かを欲しがっているみたい。

おなかの袋に入って



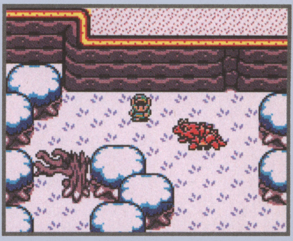
●スッポリとリッキーのおなかに入ったリンク。安全そうに見えるね。

column

どうすれば仲間になるの?

何か願いをかなえてあげれば、仲間にすることができるみたい。リッキーの場合は、欲しいものがあるらしく、それをプレゼントすれば仲間になってくれるようだ。そして、ウィウィとムッシュとの出会いには、どんなことが待ち構えているのかな?

ウィウィとご対面



●ノッシノッシとウィウィが歩いている。どこへ向かっているのかな?

水の中もヘッチャラ



●ウィウィに乗れば、川でも海でも進めちゃう。ゾーラ族に出会うかな?

ドドンコベイビー!?

ウィウィ

ドドンコの子供らしきウィウィ。頑丈なウロコに物を言わせ、地上から水の中まで、リンクを運んでくれるのだ。武器はやっぱり火を吐くことかな。

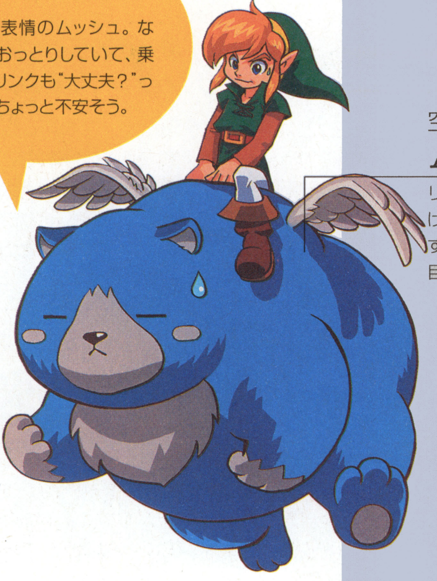


ウィウィに注目

やんちゃ坊主といった感じのウィウィ。目がクリクリしていて人懐っこそうに見える。ツノが欠けているのは、イタズラが過ぎたせいなのかな?

ムッシュに注目

とぼけた表情のムッシュ。なんとなくおっとりしていて、乗っているリンクも"大丈夫?"って感じでちょっと不安そう。

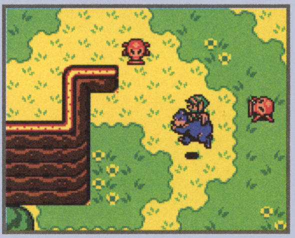


空飛ぶクマ!?

ムッシュ

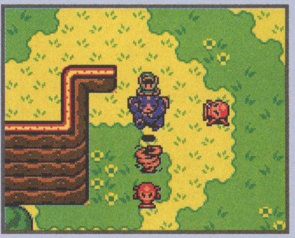
リンクを乗せて移動する。羽根のおかげ(?)で、巨体ながらジャンプもこなす。さらに竜巻攻撃で敵を粉砕。見た目と違って、じつに頼もしい仲間だぞ。

じつは飛べません!?



●この巨体に小さな羽根。どうも高く飛ぶことはできないみたい。

竜巻で吹き飛ばせ



●背中の羽根から、強力な竜巻を発生。どんな敵もブッ飛ばしちゃう。

CHARACTER

敵か!?　味方か!?

登場キャラクター

おなじみの住人から、新たな登場人物まで、『力の章』にはたくさんのキャラクターが登場する。今回は、これまでにわかっているキャラクターを紹介するよ。リンクといつ出会い、どう関わっていくのかな。

力のトライフォースの使者!?

インパ



詳細なプロフィールが紹介されていないインパ。立派な体格に目が奪われがちだけど、胸のマークが気にかかるところ。トライフォースの紋章と、カラダつき（失礼!）からすると、力のトライフォースに関係がありそうだ。



もうひとりのインパさん

『時のオカリナ』で登場したインパは、ほっそりしていて、『力の章』のインパとは似ても似つかない。まさか、以前は太っていたってことはないよね。

見習い魔法使い

メイプルちゃん



魔法使いのおばあさんのところで修行中の女の子。おばあさんの目を盗んでは、やっと乗りこなせるようになった魔法のほうきで出かけている。ハイラルの空を飛びまわりながら、あちこちの町で暴走ぶりを発揮しているのだとか。

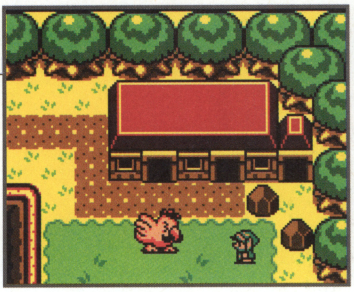


ちょっとイジワルなメイプルちゃん。我が道を行くってタイプの女の子みたい。

ヒゲを生やした

巨大コッコ

『ゼルダ』シリーズのスーパーサブ、コッコ。今回はコッコの大物が登場!?　コケッコって喋るよりは、人の言葉を話しそう。まさかチョ○ボのように、乗るなんてことはないよね。



エラそうな感じの巨大コッコ。リンクに何かのアドバイスをしているのだろうか。

地下の住人

ウーラ族



新たに登場するウーラ族。耐熱マントに身を包み、素顔はベールに包まれている。地下の世界に住む、出生のわからない謎の民族。ノンビリとした生活を営み、ノホホンとした毎日を送っているみたい。

いつもコ□がっています

ゴロン

巨体に似合わず、温厚な性格をしているゴロン。『時のオカリナ』ではリンクと相性が良かったけれど、今回も何かと手助けをしてくれるのだろうか。やっぱりファンキーな踊りを見せてくれるのかな？

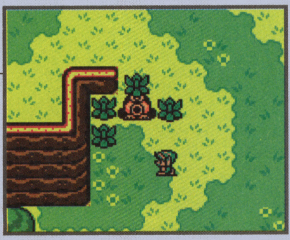


火山地帯がゴロンのテリトリー。岩のあるところゴロンあり。

土の中から失礼します

デクナッツ

いろんなものの下に隠れていて、リンクが近づくと攻撃してくる困り者。相変わらず、葉っぱに化けているみたい。懲らしめたら、何かアイテムを売りつけてくるのかな。欲しいものはなさそうだけどね。



デクの花には要注意。地面からヒョッコリとデクナッツが出現するぞ。

column

宿敵ガノンの登場は？

『ゼルダ』シリーズの宿敵として登場する、邪悪の王ガノン。『神々のトライフォース』では闇の世界に封印されたけど、絶大な力は健在だ。ガノンの力をもってすれば、誰かさんを操ることなんか簡単でしょう。『神々のトライフォース』のときもアグニムを利用したしね。もしかして、闇将軍ゴルゴンって誰かの手先!?　それともその正体は……。これはやっぱり、ゲームをプレイしてみないと始まりませんね。

column

ゼルダ姫はいずこ？

存在がまだ報告されていないゼルダ姫(4月14日現在)。シリーズのキーパーソンだけに、重要な役どころとして登場することは間違いないだろう。とはいえ、『神々のトライフォース』の出来事の後始末で忙しく、リンクをかまってやれないのか。いえいえ、メインタイトルは『ゼルタの伝説』。やっぱりゼルダ姫が出てこないとお話が締まりません。詳細がわかり次第、64+本誌のほうで紹介するよ。

column
表と裏の世界

『ゼルダ』シリーズには、表と裏といった二面性がある。初代『ゼルダ』ではそのものズバリに表ゼルダ、裏ゼルダがあった。『神々のトライフォース』では光の世界と闇の世界、『時のオカリナ』では子供編と大人編、そして、『力の章』では地上と地下といった具合。これまでの展開からして、ふたつの世界を行き来して、謎を解いていくことになりそうだ。

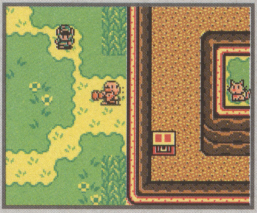
WORLD

ふたつの世界を巡る
地上世界と地下世界

リンクは今回、地上と異次元大陸を冒険することになる。異次元大陸の名はウーラといい、かつて地下に沈んだ大陸らしい。どんなことがきっかけとなり、リンクはウーラ大陸に行くことになるのだろうか？

「ハイラルの地」

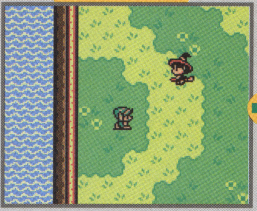
リンクにとっては、ハイラルは庭のようなもののはずなんだけど、毎回道に迷って四苦八苦。ほんとにハイラルって頻繁に地形が変わるんだね。今回もリンクはハイラルを駆け巡り、いろんな出来事に遭遇する。もちろん、アイテムをつぎつぎと交換していくわらしべイベントも健在。フィールドを隅から隅まで調べて、謎を解き明かしていくことになりそうだ。

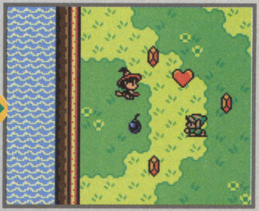

⬆島に取り残されたおじいさんとネコ。助けるには何かアイテムが必要!?


⬆水浸しになった家と、それを見て怒っている人が!? 事情を聞くと……。

メイプルちゃん出現

歩いていると、突然現れてリンクにぶつかってくる。メイプルちゃんが衝突すると、持っているものを地面にバラまいてしまうのだ。早く回収しないと、アイテムを取られてしまうぞ。逆にメイプルちゃんの落としたアイテムを拾うことも可能。めったに手に入らない貴重なアイテムを落とすことも。


⬆BGMが変わるとメイプルちゃん登場。ぶつからないよう急いでよけよう。

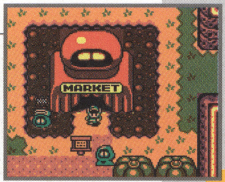

⬆アイテムがバラまかれたら急いで回収。アイテム争奪戦を制するのだ。

「ウーラ大陸」

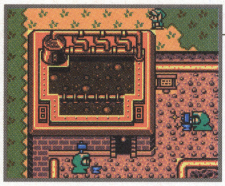
火山と灼熱の熔岩の広がる世界。一説には、地上の裏側に存在する地底世界とも伝えられているが、定かではない。地下といっても真っ暗ではなく、光る苔や火山活動のおかげで明かりはあるようだ。ここには耐熱マントをかぶったウーラ族が住んでいて、彼ら独自の暮らしをしている。平和な民族らしく、リンクの訪問も歓迎してくれそうな気配だ。とはいっても、何かお願いをするときには、おみやげがないとダメみたいだよ。

マーケット

ウーラの世界にお金は存在しない。取り引きは物々交換が基本なのだ。また、価値観も違うので、地上のガラクタをレアアイテムと交換できるかもしれない。



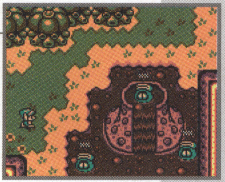
製鉄所



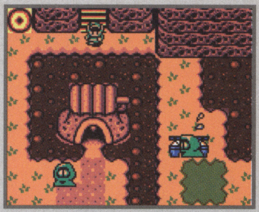
地上から流れ着いたものは、何でも溶鉱炉で溶かしちゃう。そして、製鉄の技術を使って、新たな製品を作り出すのだ。金属を拾ったら持っていってみよう。

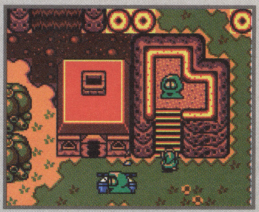
熔岩風呂

いい湯だなといった呟きがもれてきそうな風景。ウーラ族はなんと熔岩のお風呂に入るのだ。そして、好物は熔岩スープ。おもっきり舌を火傷しそうだね。



ウーラのおうち拝見

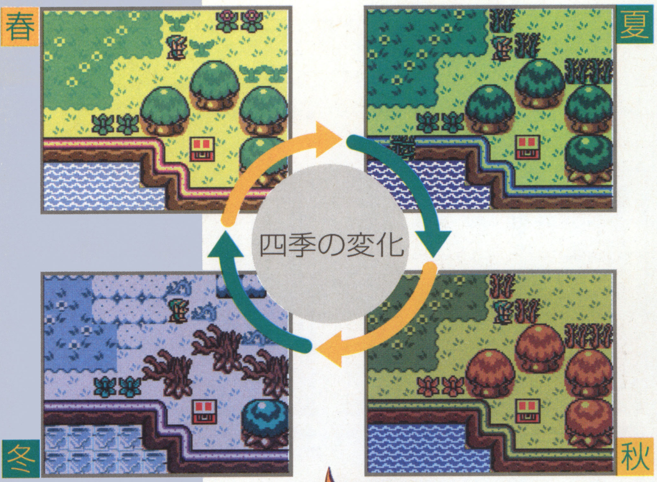

⬆火山を改造した標準的なウーラの家。今日のゴハンは熔岩スープかな？


⬆地上ではまともな家も、ウーラの常識からするとなぜかヘンな家らしい。



季節を変えてみる

四季のロッドは、フィールドの各地にある切り株の上でしか使えない。まずは、切り株を見つけ出すことが肝心だ。切り株の近くには、崖のくぼみや岩、そして川など、怪しい場所が見つかるはず。もちろん、夏は植物が成長することや、冬には木が枯れ川が凍りつくことなど、季節ごとの現象を考えながら四季を変化させることが大切だ。

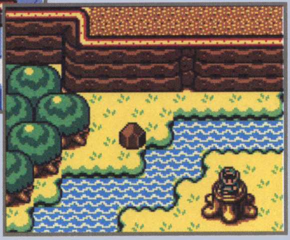


季節がメチャクチャ



⬅季節を変えると、ほかの人は大迷惑。間違った季節にしておくと、干ばつや洪水なんてことも起きてしまうのかな。

どの季節に変える?



➡冬になれば川は渡れるけど、崖のツタはなくなっちゃう。冬のあいだに岩に何かして、夏に変えてみると……!?

SEASON ROD

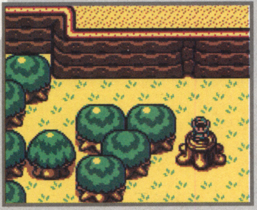
重要なカギを握るアイテム

四季ロッド

『力の章』のテーマとなっている季節を司る四季のロッド。フィールドを春夏秋冬に変化させ、冒険を進めていくのだ。使いかたによって大きく行動範囲が広がるぞ。

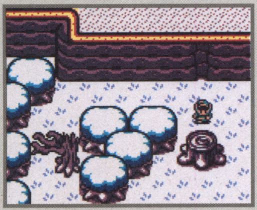


切り株の上で使用



⬆春の風景で気になるものといえば、崖のくぼみと、左の種類の違う木。切り株の上で季節を変えてみよう。

冬になると…



⬆まわりとは種類の違っていた木が枯れ、枝の下を通れるようになった。

新たな道が開かれる

季節が変わると風景も変化する。左の画面は、季節の変化によって、どのように地形が変化するか示したもの。新たな道が現れているのがわかるよね。同じ場所でも、季節によって行ける場所が変わってくる。季節を変えてルートを探しだそう。

夏になると…



⬆崖のところにツタが生え、一段高いところへ進めるようになった。

column

ミレニアムはリンクイヤーです

かつてこれほどリンクの忙しい年があっただろうか? これまでリンクの出番は、1986年の初代『ゼルダの伝説』から1998年の『時のオカリナ』まで、13年間で計5本。平均すると2年半に一度くらい。速くても続編の登場は1年後だった。ところが、すでに今年はなんと4本もの出演(?)が決まっている。なにはともあれ、2000年はリンクの年となりそうです。ファンからうれしい悲鳴が聞こえてきそう。いまから、おこずかいを貯めて待っていようね。

ダンジョンの入り口を探そう

ダンジョンへの入り口は、フィールドのどこかに隠されている。ゲーム中に出会う町の人から話を聞くなどして、情報を集めていこう。思わぬところでヒントがもらえ、ダンジョンの入り口が見つかるかもしれない。



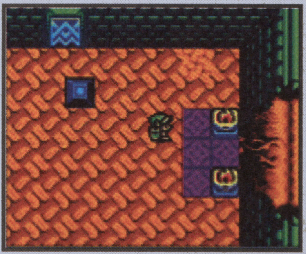
⬆海辺には、勇者の洞窟があるらしい。まずは人から話を聞くこと。情報収集が第一だ。



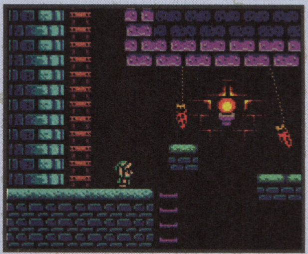
⬆老木に怪しげな穴。どうやらこれが最初のダンジョンらしい。本格的な冒険の始まりだ。

ダンジョンの構造

ダンジョンには、真上からの画面と横スクロールの画面がある。場面によってどちらかの画面に切り替わるようだ。部屋のシーンから水中のシーンへと、ダンジョン内部はバラエティーに富んでいるみたいだね。



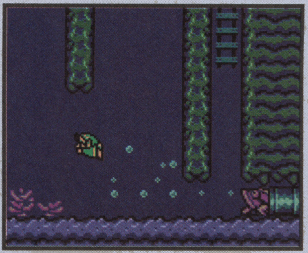
⬆壁から根っこが生えている。ブロックやしょくだいもあるし、どうやら仕掛けがありそう。



⬆ミノムシのような敵がリンクの行く手を邪魔する。ヘタをすれば手前の穴へまっ逆さま。



⬆ダンジョンには、ヒントを教えてくれるおじいさんがいる。1作目からお馴染みだよね。



⬆水中を泳ぐリンク。配管から魚のバケモノが!? 猛烈な勢いで水を吸い込んでいるぞ。

DUNGEON

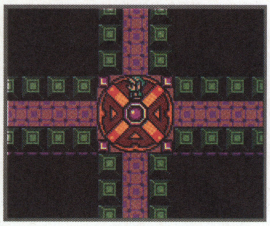
暗い穴の奥深く ダンジョン

冒険のメインとなるのはやっぱりダンジョン。『ゼルダ』シリーズならではのトリッキーな仕掛けにつけ加え、新しい謎や仕掛けがてんこもり。今回は、その中からほんの一部を紹介するよ。

仕掛け Trick 1 回転する扉

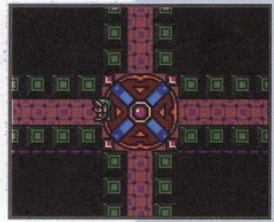
新たな仕掛けの回転扉。上に乗ると自動的に回転し、別の通路へ移動させられてしまう。どうやら、扉は思いどおりに回ってくれないようだ。いち早く回転の法則を見つけるのがポイントみたいだぞ。

クルッと回って



⬅上に乗ると回転する。どこまで回るかは扉によって違うらしい。

となりの通路へ

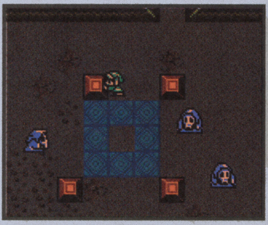


⬅左へ移動したようだ。右に行きたい場合はどうすればいい?

仕掛け Trick 2 動くブロック

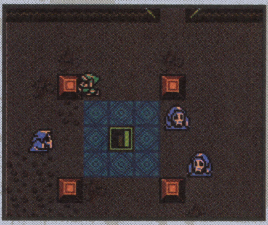
1作目からあった仕掛けだ。ブロックを押すと、新たな入り口や宝箱が出現するぞ。怪しいブロックがあったら、とりあえず押してみるのが「ゼルダ」シリーズの常識(?)だよね。

ブロックを押すと



⬅ひとつだけズレているブロックが。どう見てもクサイよね。

階段が出現

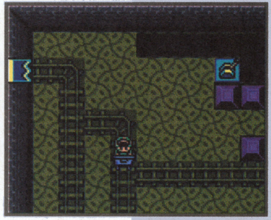


⬅押したらブロックが動いた。真ん中の床に地下への階段が!?

仕掛け Trick 3 トロッコ

トロッコに乗ってダンジョンの中を走る。どうやら線路がわかれているようだ。ポイントの切り替えで行ける場所が変わるらしい。

線路の上を疾走

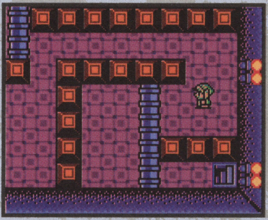


⬅右手にスイッチがあるぞ。アイテムを使って切り替えるのかな。

仕掛け Trick 4 ローラー

通路を行ったり来たりしているローラー。当たればもちろん押し潰されちゃうぞ。ローラーが過ぎたところを見計らって通路を進もう。

通路を行ったり来たり

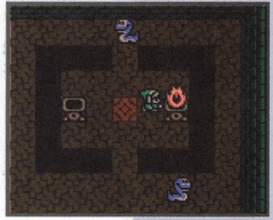


⬅ローラーをかわすのはスピードが命。すばやく通り抜けよう。

仕掛け Trick 5 しょくだいを灯す

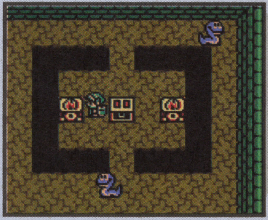
この仕掛けも基本中の基本。しょくだいに火をつけると、宝箱や階段が出現するぞ。今回はアチチの実というアイテムを使っても火がつけられるようだ。

火をつけると



⬅薄暗い部屋にしょくだいが。さっそくアチチの実を使うと……。

宝箱が出現



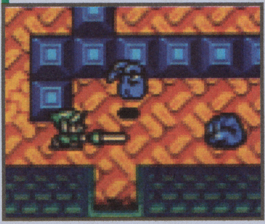
⬅宝箱が出てきた。中にはどんなアイテムが入ってるのかな。

MONSTER

リンクの行く手を阻む
モンスター

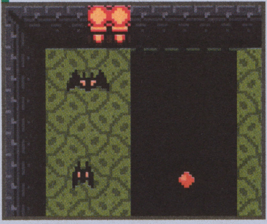
さまざまな攻撃を仕掛けてくるモンスターは、リンクにとっては厄介の種。効率よく敵を倒していくには、目ざとく弱点を見つけることが必要だ。そこで、少しだけ敵モンスターを紹介してみるよ。

ウォールマスター



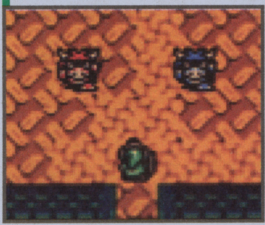
捕まるとダンジョンの入り口へ戻される。敵の下は危険だぞ。

キース



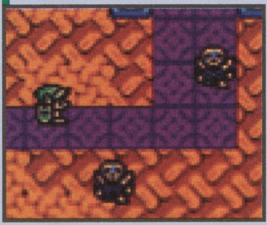
コウモリのモンスター。上空からリンクに突っ込んでくる。

双子の敵



色違いモンスター。双子ならではの連携でリンクを苦しめる。

スタルフォス？



穴を抜けると、敵の一団が出現。集団でリンクに襲いかかる!?

ITEM

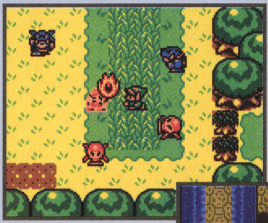
冒険に役立つ道具の数々
アイテム

冒険に欠かせないアイテム。ここでは重要なアイテムを取り上げてみたぞ。その中でも注目は、タイトルについている木の実。いったいどんな使いかたができるのかな。

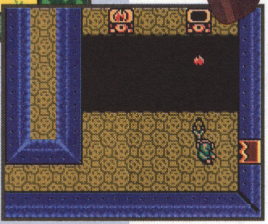
アチチの実

火の放てる実。敵を攻撃したり、しょくだいや木に火をつけたりもできる。武器とアイテム、ふたとおりの使いかたがあるようだ。





敵にアチチの実を使用してみたら、火がついて燃え出した。



遠くのしょくだいも、パチンコでアチチの実を飛ばせば火がつけられる。

パチンコ

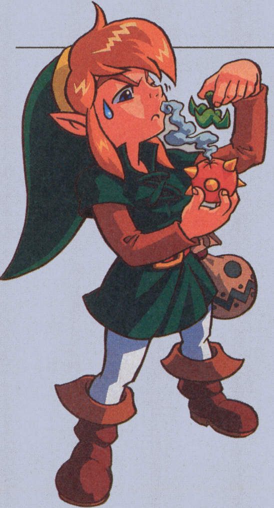
木の実を飛ばすことができる。離れている敵を倒したり、遠くの的に向かって飛ばすことができる。パチンコと木の実は、ダンジョン攻略に欠かせないようだ。

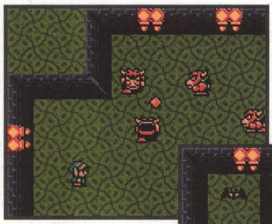


パチンコを使った遠距離攻撃ならダメージを受けない。といっても、木の実には限りがある。ムダ使いは控えたい。

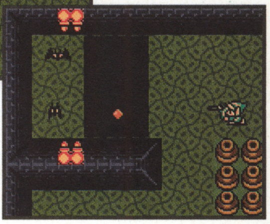
イテテの実

トゲのついた奇妙な香りのする実。武器として威力を発揮。また、香りを利用した使い道もあるようだ。リンクにはキツイ匂いらしい。





イテテの実に集まるモンスター。一種独特の匂いに、モンスターを惹きつける魅力があるらしい。



パチンコの弾として使えば、敵に大きなダメージを与えられるようだ。

木の実袋

木の実を入れることのできる袋。宝箱の中に隠されているらしい。これがあれば、木の実を持ち歩けるぞ。



袋の中には、最初からアチチの実がいっぱい。これで冒険が楽になるよね。

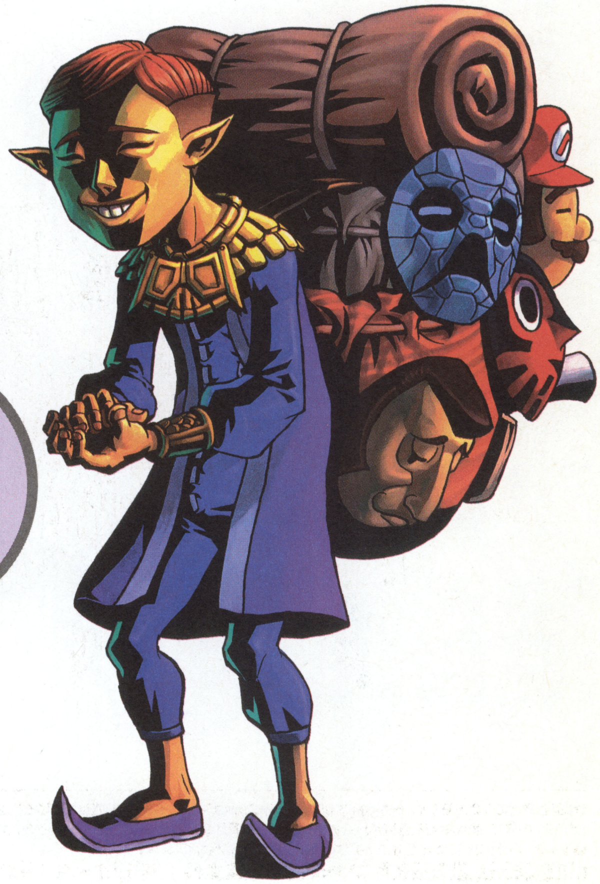
enter brain



くわしい道案内をしてくれる攻略本はいかがですか？

ダンジョンの謎解きと、さまざまなイベントは、マップとチャート解説でバッチリ攻略。困ったときはナビィよりも頼りになるぞ。

3日に一度は、読み返したく



仮面の使いかたがよくわかる攻略本はいかがですか？

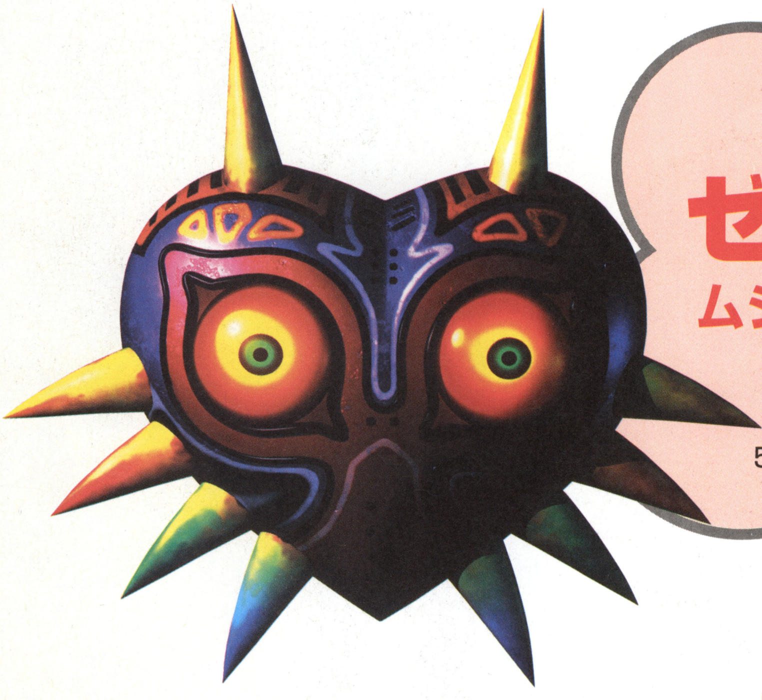
攻略に必要な仮面や、イベントを見るために必要な仮面からナイショの仮面まで、入手方法や、使いかたまでを大紹介するのだ。



強敵を倒す方法を教えてくれる攻略本はいかがですか？

リンクの行く手をはばむ数々の強敵やモンスター。倒すための弱点や、戦いかたをくわしく解説しているから、きっと勝てるぞ。

なる攻略本はいかがですか？



ファミ通責任編集

ゼルダの伝説 ムジュラの仮面のすべて

CB's project 編・著

5月下旬発売予定　A5判／価格未定

大(だい)丈(じょう)夫(ぶ)。ファミ通の攻略本だよ。

●表示は本体のみの価格です。●本製品は書店でお買い求めください。●品切れの際は書店にてご注文いただくか、通信販売をご利用ください。●通信販売のお問い合わせ先：株式会社アスキーイーシー 電話(03)5351－8202
●〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 営業局 電話(03)5433－7850 ブックカタログをご希望の際は、小社に官製はがきにてお申し込みください。
●インターネットで弊社の出版物をご注文の場合には、http://www.famitsu.com/
● 攻略本の最新情報が満載!! ● ファミ通書籍編集部 いちご組 ホームページ http://www.ascii.co.jp/ichigo/index.html 株式会社エンターブレイン

窗で ファミ通ブロスプラザ

ダイレクトテレホンオーダーズ

雨の日も風の日も電話一本で
ゼルダ限定テレカが買えます。
コレ小さなシアワセ。

ご注文受付は 4月27日[金]午前10時から

■5月27日午後3時まで!
※品切れになり次第受付終了させていただきます。
(ご注意)お電話はお間違いのないようにおかけ下さい。

THE LEGEND OF ZELDA® ゼルダの伝説 ムジュラの仮面

BROS.PLAZA K001

■『ゼルダの伝説 ムジュラの仮面』発売記念
限定テレホンカード



シリアルナンバー入り

1500円

『ゼルダ』の発売を記念しての200枚限定シリアルナンバー入りテレカをどこよりも早く発売!! この機会を逃すともう2度と手に入らないかもしれないぞ!

限定200枚



どこよりも早く発売! 超限定ゼルダテレカ!!

■ご紹介した商品は、特別ご注文電話のみのお申し込みとなります。

お電話今すぐ!!

■平日 午前10時から午後5時まで
■土曜・日曜・祝日 午前10時から午後3時まで

特別ご注文電話番号
フリーダイヤル ファミ通ナンバーワン
0120-832-781
携帯電話からのご注文は …… 03-5651-1700

PR

今後もゼルダグッズ、続々発売予定!!

テレカ&ピンズセット、下敷き&コロコロスタンプペン、コースター&コップセットなど手軽なアイテムはもちろん、腕時計や本革製財布など、ちょっと豪華な限定アイテムも続々登場予定！
なんと、すべての商品におまけとして仮面ピンズがつくとの情報も。
全ての仮面がコンプリートできるか!?



コースター&タンブラーセット



テレカ&ピンズセット



下敷き&
コロコロスタンプペン

月刊ファミ通ブロス7月号（5月30日発売）から販売開始！かかさずチェック!!

ご注文の方法

以下の事項をお電話口でお伝え下さい

①お名前、年齢、お電話番号、郵便番号、ご住所、職業
②ご覧になった雑誌のタイトル
③商品番号、商品名、数量
④お支払い方法　郵便振込、代金引換の2通りからお選びいただき、商品、送料、手数料（代金引換の場合のみ）をお支払いください。

※ご入金から商品到着まで3週間ほどお時間がかかります
※ご注文から2週間ほどでお届けいたします。

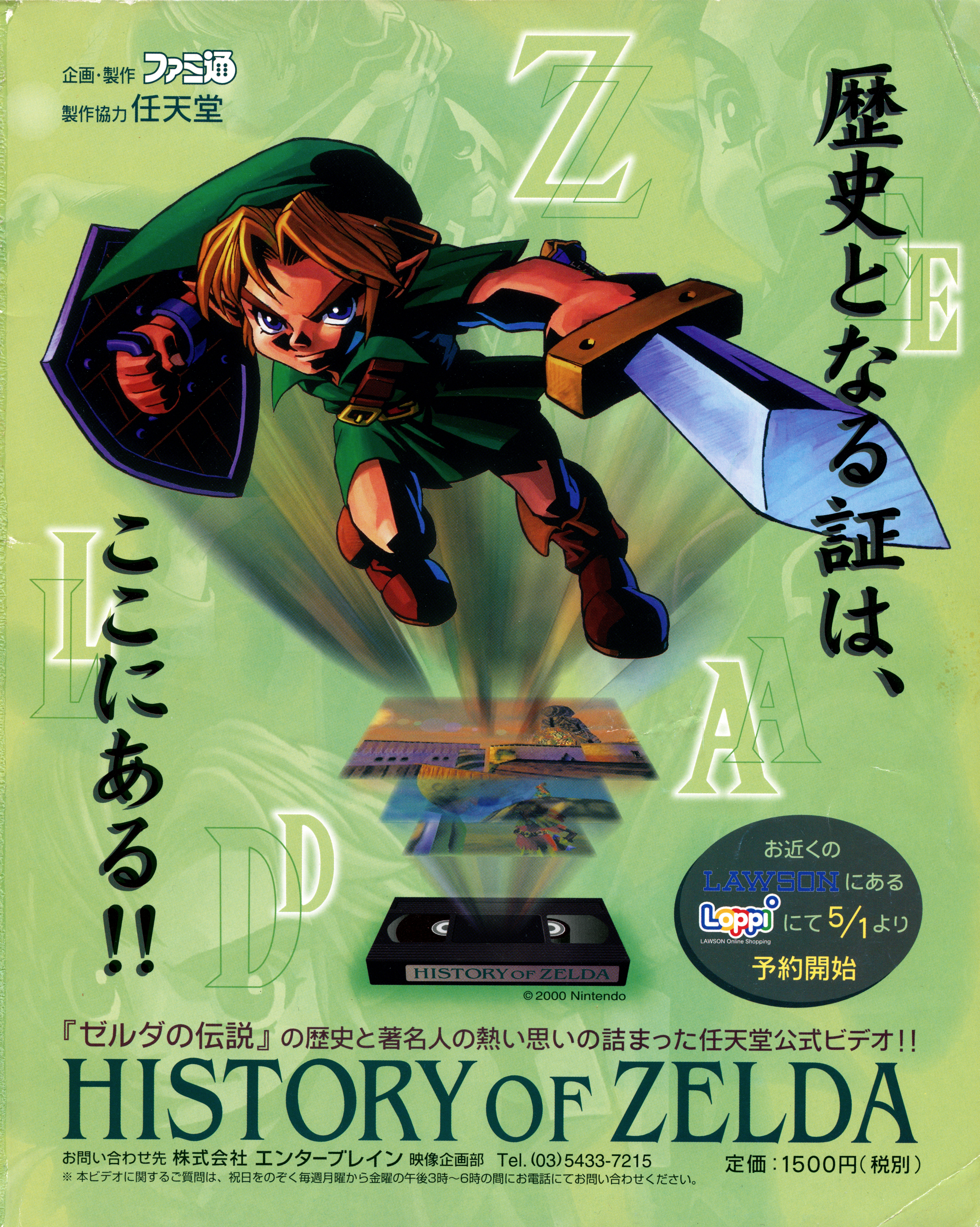
【郵便振込】郵便振込用紙をお送りしますので代金、送料を払い込みください。入金が確認でき次第、商品を発送いたします。
【代金引換】商品をお届けの際、配達員に代金、送料、手数料をお支払いください。手数料は、お買い上げ1万円までは400円、1万円以上は600円でございます。
【送　料】送料は一度のお申し込みで何点のお買いあげでも一律500円ご負担いただきます。

【ご注意】
- お電話での先着順とさせていただきますので、在庫が品切れになった場合はご容赦下さい。
- 18才未満の方は保護者の許可が必要です。
- 海外からのご注文はお受けできません。
- 商品違い、汚損、破損の場合にのみ返品・返金が可能です。
- 別途消費税がかかります。

FAX受付番号 03-5651-1701
ご注文の方法に記載している①～④の事項と合計金額をご記入の上、上記ナンバーに送信下さい。
●ＦＡＸは24時間受け付けております。

【お問い合わせ先】株式会社エンターブレイン営業局
☎03-5433-7168
※ご注文後、すべてのお問い合わせに関しましては、株式会社エンターブレイン営業局までお願いいたします。
●祝日を除く毎週月曜日から金曜日の午前11時から午後6時まで


観ればすべてがわかる!!
お近くのLAWSONに
あるLoppiにて
LAWSON Online Shopping
予約受付中
トレード&バトル
カードヒーロー
CARD HERO
公式攻略指南
企画・製作 ファミ通
製作協力 任天堂 ©2000 Nintendo
トレード&バトル
カードヒーロー
CARD HERO
公式攻略指南
オフィシャル攻略ビデオ
この商品の
お申し込み方法
1 Loppi 画面をタッチ
2 ショッピングステーション をタッチして下さい。
3 予約・取り寄せ 商品 をタッチして下さい。
4 No.452181 を入力後は画面に従ってください。
定価：1500円（税別）
Tel.（03）5433-7215
※本ビデオに関するご質問は、祝日をのぞく毎週月曜から金曜の午後3時～6時の間にお電話にてお問い合わせください。
お問い合わせ先 株式会社 エンターブレイン 映像企画部


企画・製作 ファミ通
製作協力 任天堂
歴史となる証は、
ここにある!!
ZELDA
HISTORY OF ZELDA
© 2000 Nintendo
お近くの
LAWSONにある
Loppiにて5/1より
予約開始
『ゼルダの伝説』の歴史と著名人の熱い思いの詰まった任天堂公式ビデオ!!
HISTORY OF ZELDA
お問い合わせ先 株式会社 エンターブレイン 映像企画部 Tel.(03)5433-7215
定価：1500円（税別）
※ 本ビデオに関するご質問は、祝日をのぞく毎週月曜から金曜の午後3時～6時の間にお電話にてお問い合わせください。



月刊ファミ通64+(プラス)6月号増刊
ファミ通64+ ロクヨン+プラス
ゼルダの伝説 パーフェクトブック
●平成12年6月1日発行 ●発行人／編集人 浜村弘一
●発行所 株式会社エンターブレイン
●〒154-8528 東京都世田谷区若林 1-18-10 Tel.03-5433-7850（営業局）
Nintendo powered by ファミ通
特別定価 680円 本体648円

T1107864060689
PRINTED IN JAPAN 大日本印刷

雑誌 07864-06 Ⓛ-6/24

ファミ通64+ ロクヨン＋プラス
6月号増刊
ゼルダの伝説 パーフェクトブック
『ムジュラの仮面』のすべてを徹底解析
enterbrain